OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ

Zapoznaj się z tym ostrzeżeniem przed rozpoczęciem gry lub przed wydaniem pozwolenia swoim dzieciom na jej użytkowanie.

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku i/lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą również wystąpić u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy nie doznały ataków epileptycznych.

Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien on - przed uruchomieniem gry - zasięgnąć porady lekarskiej.

Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeśli stwierdzisz u siebie lub u dziecka (dzieci) występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze oczu, powiek i mięśni, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, NATYCHMIAST wyłącz komputer i wezwij niezwłocznie lekarza.

ZALECENIA DOTYCZĄCE KORZYSTANIA Z GIER KOMPUTEROWYCH

- Nie siedź zbyt blisko monitora. Zajmij miejsce możliwie jak najdalej od ekranu, na tyle na ile pozwolą Ci kable.
- Zaleca się, aby ekran monitora był mały.
- Nie graj, gdy jesteś zmęczony lub niewyspany.
- Upewnij się, że pokój, w którym będziesz grał, jest dobrze oświetlony.
- W czasie gry powinieneś robić przerwy (10-15 minut na każdą godzinę zabawy) .

SPIS TREŚCI

INSTALACJA I URUCHOMIENIE GRY 4
- INSTALACJA 4
- URUCHOMIENIE GRY 4
- USUWANIE GRY 4

INTERFEJS GRY 5
- JAK ROZPOCZĄĆ BITWĘ 5
- OGÓLNE ZASADY KORZYSTANIA Z GŁÓWNEGO INTERFEJSU 5
- GŁÓWNE MENU GRY 6
- PROFIL 7
- USTAWIENIA 7
- USTAWIENIA GRY 8
- STEROWANIE 9
- WIDEO 10
- DŹWIĘK 12
- KAMERA 13
- JEDEN GRACZ 14
- KONTYNUACJA GRY 14
- KAMPANIA 14
- RYS STRATEGICZNY 16
- POZIOM TRUDNOŚCI 17
- JEDNOSTKI 18
- ROZPOCZĘCIE BITWY 18

REORGANIZACJA GRUPY BOJOWEJ 19
- PUNKTY DRUŻYNY 19
- EKRAN JEDNOSTEK 19
- REZERWY 19
- SPRZĘT ZDOBYCZNY 20
- PRZESTARZAŁE WYPOSAŻENIE 21
- AKTYWNA GRUPA BOJOWA 21
- SZCZEGÓŁOWE DANE JEDNOSTEK 22
- SORTOWANIE I FILTRY 22
- PRZENOSZENIE JEDNOSTEK 22
- ROLE ZAŁOGI 24
- PANEL CHARAKTERYSTYKI JEDNOSTKI 24
- PANEL INFORMACJI O ZAŁODZE 26
- OKNO SZYBKIEGO PRZEGLĄDU JEDNOSTKI 28
- PANEL INFORMACJI O ŻOŁNIERZU 28
- PANEL INFORMACJI O CZŁONKU ZAŁOGI 31

WALKA 31
- GŁÓWNY INTERFEJS BOJOWY 32
- ELEMENTY INTERFEJSU BOJOWEGO 33
- POLE BITWY 33
- ROZKAZY BOJOWE I STATUS ZADAŃ BOJOWYCH. 34
- KLAWISZ INFORMACJI O ROZKAZIE BOJOWYM 35
- MINIMAPA 36

- OKNO KOMUNIKATÓW 37
- PANEL INFORMACYJNY 38

KLAWISZE ROZKAZÓW 44
- ROZKAZY 44
- KURSOR INTERAKTYWNY 46

LOTNICTWO 49
- SAMOLOTY SZTURMOWE 49
- MYŚLIWCE 49
- SAMOLOTY ROZPOZNAWCZE 49
- DOKŁADNOŚĆ TRAFIANIA W CEL 50

WSPARCIE ARTYLERYJSKIE 50

POSIŁKI 50

NAPRAWA I UZUPEŁNIANIE 50

ZASOBÓW POJAZDÓW 50

UZUPEŁNIANIE DRUŻYN 51

OBLICZANIE USZKODZEŃ 51
- USZKODZENIA ZADAWANE POJAZDOM I LUDZIOM 52

PODSTAWY SYSTEMU WALKI 53
- TRAFIANIE W CEL 54
- RODZAJE AMUNICJI 55

UMIEJĘTNOŚCI I CHARAKTERYSTYKA 57

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE 57
- CHARAKTERYSTYKA NIE-BOJOWA 59
- IKONY INFORMACYJNE NA MAPIE 60

DOŚWIADCZENIE BOJOWE 60

EKRAN ODPRAWY 60

PO MISJI I REORGANIZACJI 60

WYDAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA 62

TAKTYKA 62
- ZDOLNOŚĆ DOSTRZEŻENIA WROGA 62
- SZANSE BYCIA WYKRYTYM 63
- PODSTAWOWE ZASADY WYKRYWANIA 63

GRA W SIECI 64
- MENU STARTOWE GRY SIECIOWEJ 65
- ONLINE 66
- EKRAN WYBORU BITWY (SERWER I KLIENT) 66
- INTERFEJS BOJOWY GRY WIELOOSOBOWEJ 68

INSTALACJA I URUCHOMIENIE GRY

INSTALACJA

Włóż DVD z grą „Theatre of War” do napędu DVD. Jeżeli opcja Autouruchamiania jest włączona, automatycznie pojawi się menu uruchamiania gry. Jeśli opcja Autostartu jest wyłączona, uruchom plik Autorun.exe z głównego katalogu DVD, aby rozpocząć instalację. Jeżeli zakupiłeś grę poprzez dostawę elektroniczną, musisz najpierw rozpakować pobrane archiwum. Potem znajdź i uruchom plik Autorun.exe z rozpakowanego folderu głównego.

Z menu Start wybierz opcję „Instaluj”. Program instalacyjny poprowadzi cię przez cały proces instalacji. Postępuj zgodnie z jego zaleceniami. Podczas instalacji pliki gry zostaną skopiowane na twardy dysk, a w menu Start powstanie grupa programu. Znajdują się w niej skróty do uruchomienia gry, jej usunięcia, wejścia na strony internetowe i zapoznania się z dokumentacją.

URUCHOMIENIE GRY

Po zainstalowaniu gry uruchom ją, wybierając skrót „Theatre of War” z menu programu w odpowiedniej grupie programów (domyślne ustawienie to „1C Company\Theater of War”).

USUWANIE GRY

Aby usunąć grę, wybierz skrót „Usuń Theater of War” w grupie programów w menu Start. Możesz także użyć opcji „Usuń” w menu autouruchamiania, pojawiającym się po włożeniu płyty do napędu DVD (chyba że opcja autouruchamiania jest wyłączona).

INTERFEJS GRY

JAK ROZPOCZĄĆ BITWĘ

Aby zagrać misję szkoleniową:
Menu główne - > Jeden gracz - > Szkolenie - > Wybierz misję szkoleniową

Aby uruchomić bitwę:
Menu główne - > Jeden gracz - > Bitwy - > Wybierz bitwę

Aby rozpocząć lub kontynuować kampanię:
Menu główne - > Jeden gracz - > Kampania - > Wybierz kampanię - > Wybierz bitwę

Aby kontynuować ostatnią bitwę:
Menu główne - > Jeden gracz - > Kontynuacja

Aby zagrać w sieci lokalnej (LAN):
Menu główne - > Gra w sieci - > Sieć lokalna - > Stwórz lub dołącz

Aby zagrać przez Internet:
Menu główne - > Gra w sieci - > Internet - > Stwórz lub dołącz do gry

OGÓLNE ZASADY KORZYSTANIA Z GŁÓWNEGO INTERFEJSU

Ogólne zasady korzystania z interfejsu:

Przycisk „**Wyjście**” umożliwia wyjście z gry lub z określonego trybu gry. Przycisk „**Powrót**” umożliwia wyjście z obecnego menu i prowadzi do ekranu poprzedniego menu.

GŁÓWNE MENU GRY

Opcje dostępne w Menu głównym:

Profil. Przenosi gracza do menu opcji tworzenia, usuwania i wyboru aktywnego profilu gracza.

Jeden gracz. Prowadzi do menu wyboru trybu szkolenia, pojedynczych bitew lub kampanii historycznej.

Gra wieloosobowa. Prowadzi do menu gry przez LAN/Internet.

Opcje. Prowadzi do menu ustawień różnych globalnych ustawień gry i preferencji.

Encyklopedia. Otwiera encyklopedię wyposażenia wojskowego i broni z okresu II wojny światowej.

Twórcy. Lista członków zespołu, pracującego nad stworzeniem gry „Theatre of War".

Wyjście. Wyjście z gry.

PROFIL

To menu umożliwia tworzenie, usuwanie i wybór aktywnego profilu gracza. Profil zawiera wszystkie dane na temat postępów kampanii gracza oraz zapisane stany gry, w tym autozapisy, dokonane przez gracza w trakcie kampanii i bitew.

Zapisy stworzone w profilach innych graczy, będą się pojawiać w menu „Wczytywania i zapisywania" tylko wówczas, gdy dany profil będzie aktywny.

W lewej części ekranu znajduje się lista istniejących profili gracza wraz z opisem postępu gracza w różnych kampaniach. Po prawej stronie ekranu znajduje się menu, umożliwiające graczom wybór lub usunięcie aktywnego profilu bądź stworzenie nowego.

USTAWIENIA

- **Ustawienia gry** – dostosuj różne ustawienia gry i preferencje interfejsu użytkownika.
- **Sterowanie** – przypisanie klawiszy.

- **Grafika** – ustawia różne opcje grafiki. Ustawienia w tym oknie mają wpływ na płynność działania gry.
- **Dźwięk** – ustawia poziom i jakość dźwięku.
- **Kamera** – ustawienia kamery.

Pod każdym oknem ustawień znajdują się dwa przyciski:

„**Zastosuj**" uruchamia zmiany, wprowadzone przez użytkownika.

Uwaga! Pamiętaj, by kliknąć ten przycisk, gdy chcesz zatwierdzić zmiany. W przeciwnym razie po zamknięciu okna wszystkie zostaną anulowane.

„Przywróć domyślne" przywraca ustawienia domyślne.

USTAWIENIA GRY

Tutaj gracz może zmieniać opcje sterowania kamerą oraz włączać i wyłączać różne elementy interfejsu gry. Zastosowane zmiany są zapisywane dla każdego gracza (to oznacza, że są zapisywane w odpowiednim profilu).

Dostępne są następujące ustawienia:

- **Odwrócona rolka myszki** – odwraca ruch rolki myszki góra/dół.
- **Zamiana przycisków myszy** – zmienia ustawienia przycisków myszy.
- **Pokaż podpowiedzi** – włącza/wyłącza podpowiedzi, pokazujące parametry jednostki (suwak określa opóźnienie wyświetlania podpowiedzi).
- **Zawsze pokazuj ikony jednostek** – ikony jednostek są widoczne nad wszystkimi jednostkami na mapie; w innym wypadku są wyświetlane nad jednostkami wybranymi przez użytkownika.
- **Wskaźniki celów** – opcja ta umożliwia włączanie/wyłączanie strzałem celu lub aktywnego rozkazu.
- **Sektor ataku** – opcja ta włącza/wyłącza wyświetlanie sektora ataku wybranej jednostki.
- **Wyświetlanie kamery minimapy** – jeśli ta opcja jest włączona, na minimapie pokazywane są pozycja i ukierunkowanie kamery.
- **Autozapis** – uruchamia opcję autozapisu.
- **Ignoruj porażkę w kampanii** – umożliwia kontynuację kampanii nawet po przegranej misji.

STEROWANIE

W oknie **sterowania** użytkownik może przydzielić klawisze kierujące kamerą, jednostkami i interfejsem gry. Wprowadzone zmiany są zapisywane indywidualnie dla każdego gracza (w profilu gracza).

Polecenia **Sterowania** znajdują się w tabeli i są podzielone na następujące kategorie:

- **Użytkownik** wydaje polecenia do kierowania jednostkami oraz polecenie „pauzy" (pauza nie działa w grach sieciowych).
- **Grupa** zawiera polecenia przydzielania i dodawania jednostek do grup oraz polecenia szybkiego wyboru tych grup.
- **Interfejs** zawiera polecenia sterowania interfejsem.
- **Kamera** zawiera ustawienia sterowania kamerą. Gracz może korzystać z pojedynczych klawiszy dla poleceń gry, a także kombinacji takich jak Ctrl + klawisz, Alt + klawisz, Shift + klawisz. Ten sam klawisz (lub kombinacja) może być wykorzystywany tylko dla jednego polecenia. Aby przydzielić klawisz do polecenia, kliknij dwukrotnie LPM odpowiednie miejsce w tabeli (kolumna **Klawisz sterujący 1** lub **Klawisz sterujący 2**) lub wybierz pole i kliknij opcję **Przydziel**. Następnie naciśnij klawisz lub kombinację, którą chcesz przydzielić. Aby usunąć przypisane klawisze, wybierz pole z odpowiednim klawiszem i kliknij opcję **Wyczyść** lub naciśnij **Delete**. Ciemnobrązowych klawiszy nie można zmieniać.

WIDEO

Gracz może poprawić jakość grafiki lub zwiększyć płynność gry, modyfikując jakość grafiki w menu Grafiki. Wprowadzone zmiany są zapisywane dla każdego gracza. Menu grafiki jest niedostępne w grach sieciowych.

- **(Ekran) Rozdzielczość** – dostępne rozdzielczości ekranu. Wprowadzone zmiany zaczną działać po ponownym uruchomieniu gry.
- **Detale obiektów** – lista ustawień grafiki.

- **Cienie** – ustalenie jakości cieni lub ich wyłączenie (w niektórych bitwach cienie mogą nie pojawiać się ze względu na pogodę).
- **Jakość modeli** – wybór jakości tekstur i obiektów. Na komputerach z małą ilością pamięci RAM i małą pamięcią karty graficznej, wybierz „Słabą" jakość. Na komputerach z bardzo powolnymi kartami grafiki wybierz jakość „Bardzo słabą".
- **Szczegóły wody** – wybór jakości wody: wysoka (z odbiciami), średnia (bez odbić), niska (nieprzezroczysta woda).
- **Szczegóły trawy** – wybierz jakość trawy.
- **Szczegóły drzew** – wybierz jakość grafiki drzew.
- **Odległość renderowania drzew** – ustala odległość, z jakiej wyświetlane są drzewa.
- **Pokaż drogi** – umożliwia włączenie/wyłączenie wyświetlania dróg.
- **Pokaż efekty ruchu pojazdów** – włącza/wyłącza ślady opon i gąsienic, dym z rur wydechowych i wzniecanie kurzu.
- **Ukryj ciała** – ciała zabitych żołnierzy znikają. Jeśli ta opcja jest wyłączona, ciała zostają na ziemi. Może to spowodować wolniejsze działanie gry pod koniec misji. W grze sieciowej opcja działa tylko na poziomie serwera, zwłoki będą znikać u wszystkich klientów. Jeśli zwłoki znikną, wyposażenie żołnierza (broń, amunicja) zostają na mapie.
- **Szczegółowy krajobraz** – zmiany szczegółów krajobrazu, wyświetlanego na mapie.
- **Zawsze pokazuj wyposażenie** – włącza/wyłącza wyświetlanie wyposażenia żołnierza.
- **Szczegółowe niebo** – zmiana jakości nieba i szczegółów chmur. W niektórych bitwach, ze względu na ustawienia pogody, mogą nie pojawiać się chmury.
- **Sprzętowy kursor myszy** – program używa kursora Windows, co może zwiększyć szybkość działania gry. Jeśli ta opcja jest wyłączona, używany jest kursor gry.
- **Używaj tylko jednego procesora** – opcja dla komputerów z procesorami dwurdzeniowymi (wyłącza jeden z procesorów w razie pojawiania się błędów na komputerach dwurdzeniowych).

Uwaga! Jeżeli wprowadzone zmiany wywołają problemy z działaniem gry, usuń plik \users\video.ini z folderu z grą. Przy następnym uruchomieniu gry zostaną zastosowane ustawienia domyślne.

DŹWIĘK

W tym oknie gracz może ustawić poziom i jakość dźwięku. Wprowadzone zmiany są zapisywane dla każdego gracza.

Wyłącz dźwięk
Jeśli wybierzesz tę opcję, dźwięk zostanie całkowicie wyłączony.

Uwaga! Opcja **Użyj dźwięku** *w narzędziu ustawień „towsetup" i opcja* **Wyłącz dźwięk w grze**, *to INNE opcje! Jeśli wyłączysz* **Użyj dźwięku** *w ww2setup, system dźwięku nie uruchomi się i nie będziesz mógł włączyć dźwięku w grze. Stracisz też dostęp do opcji* **Wyłącz dźwięk**. *Jeśli nie masz żadnej karty dźwiękowej, zastosuj opcję* **Użyj dźwięku**.

Głośność dźwięku
Ten suwak ustawia ogólny poziom dźwięków w grze. Suwaki dla Głośności muzyki, Głośności efektów i Głośności głosów dostosowują głośność muzyki, efektów i głosów.

Zawsze odtwarzaj muzykę
Zawsze odtwarzany jest podkład muzyczny.

Głośność muzyki
Ustawia głośność podkładu muzycznego w grze.

Głośność efektów
Ustawia głośność efektów dźwiękowych – strzałów, wybuchów itp.

Głośność głosów
Ustawia głośność wszystkich komunikatów głosowych i głosów jednostek w grze.

Włącz EAX
Jeśli twoja karta dźwiękowa obsługuje akcelerację sprzętową, uruchom ją za pomocą tej opcji. Poprawia to znacząco jakość dźwięku i redukuje obciążenie procesora. Jeśli nie masz akceleracji sprzętowej, wyłącz tę opcję. Gdy wystąpią problemy z dźwiękiem, i tak będziesz musiał ją wyłączyć.

Odwróć kanały stereo
Zamienia lewy i prawy kanał stereo.

Uwaga! Jeżeli wprowadzone zmiany wywołają problemy z działaniem gry, usuń plik \users\video.ini z folderu z grą. Przy następnym uruchomieniu gry zostaną zastosowane ustawienia domyślne.

KAMERA

Oto menu ustawień kamery.

- **Tryb kamery** – wybór trybu obracania kamerą. Dostępne są następujące tryby:
- **Kamera swobodna** – kamera obraca się wokół osi.
- **Przypisanie do środka** – kamera obraca się wokół punktu/obiektu, znajdującego się pośrodku ekranu.
- **Przypisanie kursora** – kamera obraca się wokół punktu na ziemi lub obiektu, wskazywanego myszką.
- **Maksymalna wysokość kamery** – ten suwak ustala maksymalną wysokość kamery nad ziemią.
- **Minimalna wysokość kamery** – ten suwak ustala minimalną wysokość kamery nad ziemią.

- **Ruch klawiaturą** – określa szybkość ruchu kamery, gdy używane są klawisze kursora.
- **Obracanie klawiaturą** – określa szybkość obrotów kamery, gdy używana jest klawiatura.
- **Ruch myszką i obracanie** – określa prędkość obrotów kamery, gdy używana jest mysz (w trybie Swobodnej kamery)
- **Czułość przesuwania** – określa prędkość ruchu kamery, gdy kursor myszy znajduje się na krawędziach ekranu.
- **Zbliżenie/oddalenie myszką** – określa czułość rolki.

JEDEN GRACZ

To menu dla trybów gry jednoosobowej.

Opcje dla jednego gracza:

KONTYNUACJA GRY

Jeśli wybierzesz opcję Kontynuacja, automatycznie zostanie wczytany ostatni zapis aktualnego gracza (aktualnego profilu), bez komunikatu potwierdzającego. Może to być autozapis (wykonywany zawsze na początku każdej bitwy) lub zapis dokonany przez gracza w czasie misji szkoleniowej, pojedynczej bitwy bądź kampanii. Opcja Kontynuuj nie działa w bitwach sieciowych (rozgrywanych przez LAN lub Internet).

KAMPANIA

Tryb „Kampanii" to główny tryb gry w „Theatre of War". Pięć kampanii składa się z ponad czterdziestu bitew; każda kampania dotyczy jednego z największych krajów, walczących w europie w czasie II wojny światowej.

Każdy wirtualny żołnierz i oficer w grze ma swoją osobowość, charakterystykę i umiejętności, które zmieniają się i rozwijają w trakcie kampanii. Kampania przenosi gracza i jego żołnierzy do różnych ważnych bitew i operacji z okresu całej wojny.

Gdy wybierzesz opcję „Kampania", zostaniesz przeniesiony do menu wyboru jednej z pięciu głównych kampanii, dostępnych w „Theatre of War".

Ekran wyboru kampanii
W lewej części ekranu znajduje się pięć flag, przedstawiających kraje, którymi możesz zagrać w kampanii.

Lista kampanii w grze:

ZSRR 1941-1945: Front wschodni

Niemcy 1939-1945: Blitzkrieg i inwazja na ZSRR

Polska 1939: Niemiecka inwazja

Francja 1940: Europa w płomieniach

USA/Wielka Brytania 1944-1945: Drugi front

Aby wybrać kampanię, dwukrotnie kliknij wybraną flagę lub kliknij raz i wskaż opcję **Wybierz**, znajdującą się w prawej części ekranu wyboru kampanii.

Zakończone bitwy

Jeśli rozpoczniesz grę całkowicie nowym profilem, otrzymasz możliwość rozegrania wyłącznie pierwszej bitwy danej kampanii. Jeśli rozegrałeś jedną lub więcej bitew, wówczas po wybraniu kampanii zobaczysz listę bitew, ukończonych w trakcie tej kampanii. Możesz w dowolnym momencie rozegrać je ponownie.

Postęp w czasie kampanii

Każda kampania luźno opisuje ważne momenty walk wojsk danego kraju w czasie II wojny światowej. W trakcie kampanii wojska gracza zdobywają doświadczenie, opanowują nowe manewry taktyczne i zdobywają nowe wyposażenie.

Z tego też względu na początku każdej kampanii dostępna jest tylko jedna bitwa, a po jej zakończeniu możesz przejść do następnej ? o ile wybrałeś w ustawieniach gry „Ignoruj porażkę w kampanii" ? lub dostaniesz kolejną szansę na powtórzenie i zwycięstwo w pierwszej bitwie.

Pamiętaj, że każda stoczona bitwa ma wpływ na siły dostępne w następnej misji oraz na doświadczenie, a co za tym idzie, na sprawność bojową. Jeśli zdecydujesz się zignorować porażki w kolejnych misjach, możesz stawać przed zadaniami niemożliwymi do wykonania.

Jeśli dalsze postępy kampanii wydadzą ci się zbyt trudne, możesz obniżyć poziom trudności gry. Patrz: Poziom trudności.

RYS STRATEGICZNY

Po wybraniu bitwy zapoznasz się z aktualną sytuacją na twoim odcinku frontu. Ten ekran daje ci dwie możliwości:

Odprawa bojowa – przejdź do ekranu rozkazów bojowych, pokazującego cele tej bitwy, informacje wywiadu o działaniach nieprzyjaciela itd.

Powrót – powrót do wyboru bitew aktualnej kampanii.

Odprawa bojowa

Ten ekran opisuje bitwę, którą zaraz stoczysz. Widać tu ogólną odprawę misji oraz określone cele, które masz osiągnąć. Każdy cel jest ilustrowany przez indywidualną mapę, pokazującą prawdopodobne rozmieszczenie głównych sił, prawdopodobne kierunki ataku i kluczowe miejsca (ich zajęcie lub zniszczenie może mieć wpływ na ostateczny wynik bitwy).

Mapa taktyczna zmienia się w zależności od zadania wybranego kliknięciem odpowiedniej ikony.

POZIOM TRUDNOŚCI

Przed każdą bitwą gracz może określić poziom realizmu misji, co przekłada się na trudność wykonania zadań bojowych. Poziom trudności jest określany przez dwa czynniki:

1. Realistyczną symulację wyposażenia używanego przez twoje wojska.

2. Symulację morale każdego żołnierza (piechotę, załogi maszyn i dział)

Gracz może wybrać jeden z trzech poziomów trudności:

Wysoki. Realistyczne parametry sprzętu wojskowego. Uszkodzenia zadawane przez obie strony odpowiadają charakterystyce działania broni i amunicji w świecie rzeczywistym.

Na najwyższym poziomie trudności nie możesz wyłączyć morale.

Średni. Na tym poziomie trudności, dowodzeni przez ciebie żołnierze mają niewielką przewagę nad wrogiem, ponieważ zadają nieprzyjacielowi większe uszkodzenia (w porównaniu z rzeczywistymi charakterystykami uzbrojenia i amunicji). Na tym poziomie trudności możesz wyłączyć morale.

Łatwy. Na najniższym poziomie trudności twoje wojska mają znaczną przewagę siły ognia (w porównaniu z rzeczywistymi charakterystykami) i zadają nieprzyjacielowi znacznie większe uszkodzenia. Na tym poziomie trudności możesz wyłączyć morale żołnierzy.

Łącząc poziomy realizmu z włączaniem/wyłączaniem „morale", możesz dostosować poziom trudności aktualnej bitwy do swoich preferencji.

JEDNOSTKI

Zanim rozpoczniesz bitwę, zalecamy zapoznanie się z powierzonymi ci jednostkami, to znaczy siłami domyślnymi i dostępnymi rezerwami. Może w oparciu o własne doświadczenie i umiejętności taktyczne, zechcesz zmienić skład wojsk lub wymienić załogi. Aby przejść do ekranu Jednostek, kliknij przycisk Jednostki.

ROZPOCZĘCIE BITWY

Aby rozpocząć bitwę, nie wchodząc w ekran Jednostek, kliknij **Rozpocznij bitwę**.

REORGANIZACJA GRUPY BOJOWEJ

Poza znajomością podstawowych manewrów taktycznych, kolejną ważną umiejętnością potrzebną do wykonywania zadań bojowych jest komponowanie zrównoważonej grupy bojowej w oparciu o dane operacyjne i postawione przed tobą zadanie. Edycja przydzielonej grupy bojowej jest możliwa w ekranie Jednostek.

PUNKTY DRUŻYNY

Całkowita liczba punktów drużyny i tym samym liczba dostępnych oddziałów zależy od tego, ile zasobów przydzieli ci naczelne dowództwo za wykonanie określonego zadania. Jest to uzależnione od wagi zadania bojowego, sytuacji ogólnej na danym odcinku frontu oraz dostępności zasobów i tym podobnych.

Określenie wartości punktów drużyny

Wartość każdej jednostki bojowej oblicza się w oparciu o jej zdolności bojowe i wartość materialną.

Dlatego im silniejsze i bardziej skomplikowane wyposażenie, tym większa jego wartość. Oczywiście twoja grupa bojowa będzie sobie radzić o wiele lepiej, jeśli wyposażysz ją w najnowszy i najpotężniejszy ekwipunek oraz w najlepsze załogi.

EKRAN JEDNOSTEK

Ekran jednostek składa się z trzech głównych części:

REZERWY

(Lewa strona ekranu sztabu)

Lista sprzętu i żołnierzy dostępnych w rezerwie. Część sił rezerwy można dodać do grupy bojowej, zamieniając drużyny lub wyposażenie, dopóki masz wolne punkty drużyny.

Czasami siły rezerw mają wyposażenie, które nie może być używane ani przenoszone do slotu grupy bojowej. Takie wyposażenie zwykle należy do dwóch kategorii:

- Zdobyczny sprzęt nieprzyjaciela (zebrany na polu bitwy w czasie poprzedniej misji).
- Przestarzały sprzęt, wycofany z użytku i przeznaczony do wymiany na nowsze modele.

Pamiętaj, że w trybie kampanii ekwipunek należący do jednej z powyższych kategorii zostaje wycofany z rezerw po 1-2 bitwach, ponieważ nie można go serwisować. Dlatego trzeba pamiętać o przenoszeniu cennych członków załogi do innych jednostek, ponieważ załogi są także wycofywane z rezerw.

Poniżej listy rezerw pokazane są informacje o ograniczeniach i błędach, które mogą się pojawić, gdy próbujesz przenieść jednostkę bojową lub drużynę z rezerw do grupy bojowej.

Na ekranie może pojawić się:

1. Wiadomość o błędzie z powodu braku możliwości akceptacji danej jednostki bojowej.
2. Wiadomości o błędach, spowodowanych brakiem punktów drużyny, za które można byłoby nabyć tę jednostkę bojową/drużynę.
3. Wiadomości o błędzie z powodu braku wolnego miejsca w grupie bojowej, potrzebnego dla jednostki/drużyny tego typu.

SPRZĘT ZDOBYCZNY

Wszelki nieprzyjacielski sprzęt, obsługiwany przez twoich żołnierzy na koniec bitwy, jest uznawany za zdobyczny. Możesz używać takiego wyposażenia w czasie trwającej bitwy, ale nie możesz go zatrzymać do następnej operację.

Dlatego tuż po bitwie, w której zdobywasz sprzęt, cały zdobyczny ekwipunek zostaje wycofany spod twojego dowództwa i przechodzi do innych jednostek (technicznych, jednostek na tyłach itd.).

Aby dać ci możliwość przeniesienia wartościowych członków załogi do innych jednostek, zanim takie jednostki zostaną wycofane spod twojego dowodzenia, cały wycofany sprzęt pozostanie w twoich rezerwach przez jedną bitwę po jego zdobyciu, ale nie możesz używać go w bitwach ani tworzyć z niego nowej części grupy bojowej.

Przed kolejną bitwą powinieneś przenieść członków załogi do innych sił i/lub obsadzić zdobyczny sprzęt niedoświadczonymi żołnierzami.

PRZESTARZAŁE WYPOSAŻENIE

Bitwy w kampanii często dzieli czas kilku tygodni, miesięcy lub nawet lat. W tak długim czasie nieustannie zmieniały się taktyka, doktryny i wyposażenie. Wróg tworzył nowy sprzęt, ty także.

Czołgi, pojazdy i uzbrojenie, które były potężne w roku 1940, stały się bezużyteczne w 1942. Taki przestarzały sprzęt jest więc wycofywany ze służby.

W ekranie rezerw, na jedną bitwę przed wycofaniem przestarzałego sprzętu, takie jednostki są oznaczane jako „przestarzałe" i nie mogą być dodawane do grupy bojowej w następnej bitwie. Jednakże, tak jak w przypadku sprzętu zdobycznego, nie zapomnij zmienić przydziałów członków załóg, których chciałbyś zatrzymać dla innych jednostek, w przeciwnym razie ci żołnierze zostaną wycofani spod twojego dowództwa wraz z przestarzałym sprzętem.

AKTYWNA GRUPA BOJOWA

(To prawa część ekranu, nazwana „Rozmieszczenie"). Te jednostki tworzą twoją aktywną grupę bojową w danej bitwie. Niektóre można zastąpić jednostkami z rezerw, wykorzystując limit dostępnych punktów drużyny.

Ale niezależnie od punktów drużyny, mogą istnieć inne ograniczenia: Niektóre jednostki nie można wycofać z aktywnej grupy bojowej lub zastąpić przez oddziały z rezerw, ponieważ dowództwo może uznać je za istotne dla powodzenia misji.

Takie drużyny są oznaczone jako **zablokowane**.

Twoje zadania bojowe i rola twoich sił w bitwie, na przykład rozpoznanie lub atak frontalny, zwykle określają domyślny skład twojej grupy bojowej. Zgodnie z celami, możesz mieć ograniczony wybór ilości i rodzaju jednostek, które możesz wykorzystać w bitwie.

Na przykład, sztab może uznać, że trzy jednostki pancerne wystarczą do ukończenia wyznaczonego zadania i że działania dużych sił pancernych mogą zwrócić uwagę nieprzyjaciela, co mogłoby zagrozić twojej misji.

Gdy w grupie bojowej znajduje się już maksymalna liczba jednostek danego typu, zostaniesz poproszony o wymianę jednej jednostki tego samego typu w chwili, gdy spróbujesz dodać ich więcej. W takim wypadku jednostka (lub jednostki) przeznaczone do usunięcia z grupy bojowej będą zaznaczone na czerwono.

Następujące dane są wyświetlane pod listą grupy bojowej:

1. Maksymalna liczba punktów drużyny dla twojej grupy bojowej (ustalana przez naczelne dowództwo według czekających cię zadań).

2. Liczba niewydajnych punktów drużyny.

SZCZEGÓŁOWE DANE JEDNOSTEK

Ten panel informacyjny pokazuje szczegółowe dane o ludziach i sprzęcie.

SORTOWANIE I FILTRY

Zarówno listę „rezerw", jak i „grupy bojowej" można sortować/filtrować według jednostek lub typów. Włączając lub wyłączając przyciski różnych rodzajów jednostek, możesz decydować, które jednostki będą wyświetlane na ekranie.

PRZENOSZENIE JEDNOSTEK

Dowódca może zmieniać liczbę i typ jednostek, którymi dowodzi ? oczywiście w pewnych ramach i póki ma wolne punkty drużyny.

Istnieją jednak pewne dodatkowe ograniczenia:

- Nie możesz usunąć jednostek z grupy bojowej, jeśli uważa się je za „istotne dla powodzenia misji" (jednostka nie może być oznaczona jako Zablokowana)
- Dodane jednostki nie mogą być oznaczone jako Przestarzałe ani Zdobyczne. Odnosi się to głównie do broni pancernej, pojazdów i artylerii.
- Nie można zwiększyć całkowitej liczby jednostek. Możesz dodać nowe jednostki, tylko zastępując nimi ich odpowiedniki oznaczone na czerwono.
- Musisz mieć wystarczającą liczbę wolnych punktów drużyny.
- Status opcji „Rezerwa > Wojska" i Rezerwa < Wojska" określa, czy możliwe jest przeniesienie danej jednostki. Jeśli opcja jest aktywna, to operacja nie podlega żadnym ograniczeniom.

Przenoszenie rezerw do aktywnej grupy bojowej:

Opcja 1

1. Wybierz jednostkę, którą chcesz dodać.

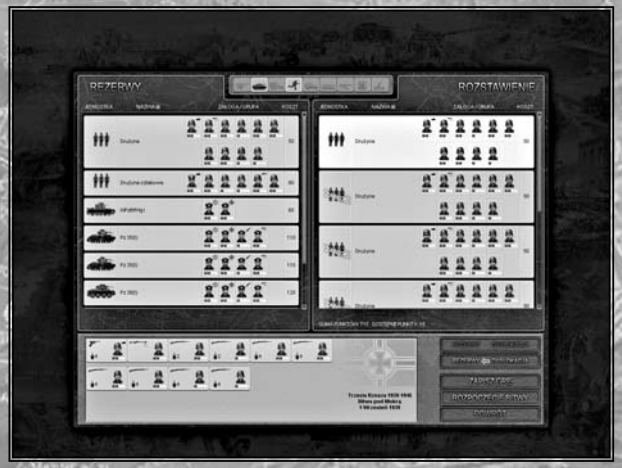
2. Kliknij opcję „Rezerwa > Wojska".

Opcja 2

1. Wybierz jednostkę, którą chcesz dodać.

2. Kliknij ją dwukrotnie.

Jeśli dodanie jednostki nie łamie wyznaczonych ograniczeń, drużyna zostanie dodana do grupy bojowej.



Aby usunąć jednostkę z grupy bojowej:

Opcja 1

1. Wybierz jednostkę, którą chcesz usunąć.

2. Kliknij opcję „Rezerwa < Wojska".

Opcja 2

1. Wybierz jednostkę, którą chcesz usunąć.

2. Kliknij na niej dwukrotnie.

Jeśli usunięcie nie łamie żadnych ograniczeń, jednostka zostanie przeniesiona do rezerwy.

ROLE ZAŁOGI

Gdy przydzielasz załogi do pojazdów lub innego sprzętu albo dodajesz żołnierzy do drużyny, pamiętaj, że w nowej drużynie/jednostce, żołnierz będzie pełnił rolę, przypisaną mu przez sztab - niezależnie od tego, jakie obowiązki sprawował w poprzedniej załodze lub drużynie.

Na przykład: Jeśli przeniesiesz kierowcę czołgu na pozycję strzelca w innej załodze, będzie on pełnił tę rolę, mimo iż posiada dobrą umiejętność Kierowca.

Powinieneś także pamiętać, że broń osobista wszystkich żołnierzy i oficerów w drużynach piechoty, pojazdach lub obsadzie dział jest rozdawana według roli wyznaczonej przez sztab i pozycji służbowej. Jeśli przeniesiesz żołnierza z pozycji snajpera w jednej drużynie na pozycję grenadiera w drugiej, dawny snajper zamieni karabin z lunetą na granatnik.

Pamiętaj, że tylko doświadczeni żołnierze z niezbędnymi umiejętnościami mogą w pełni wykorzystywać możliwości danego sprzętu. Nawet najlepiej opancerzony czołg z potężnym działem okaże się bezużyteczny, jeśli jego załoga będzie się składać z niedoświadczonych rekrutów.

Z drugiej strony, powinieneś chronić doświadczonych żołnierzy i nie marnować ich. Straty w walce są zawsze poważne i jeśli stracisz wszystkich weteranów, w następnej bitwie będziesz dowodził rekrutami i żołnierzami bez doświadczenia.

Aby właściwie ocenić możliwości i umiejętności bojowe, musisz się zapoznać ze szczegółowymi informacjami o każdej jednostce bojowej. Aby ci to ułatwić na dole interfejsu umieszczono osobny panel:

PANEL CHARAKTERYSTYKI JEDNOSTKI

Panel charakterystyki jednostki ma strukturę podobną do panelu, zawierającego informacje o żołnierzach i oficerach.

Główne elementy Panelu charakterystyki jednostki opisano na kolejnych stronach.

(Lewa strona interfejsu)

1. Uzbrojenie główne i dodatkowe.

Pokazuje główną broń i każde uzbrojenie dodatkowe, takie jak kolejne działa lub karabiny maszynowe, montowane w większości pojazdów opancerzonych. Każde działo i karabin maszynowy ma opis, określający główną funkcję tego rodzaju sprzętu.

2. Status broni.

Poza informacjami o typie uzbrojenia panel ten pokazuje także dane o jego statusie operacyjnym. Gdy broń zostanie uszkodzona i nie będzie mogła strzelać, jej symbol zostaje zacieniony, znaczek „gotowości ogniowej" znika i nie można przydzielić nowego rodzaju amunicji.

3. Wskaźnik „Gotowości ogniowej".

Każda ikona broni zawiera kilka kropek wskazujących:

- Wszystkie kropki puste – działo jest nie naładowane i nie może strzelać.
- Niektóre kropki są zabarwione na czerwono – działo jest ładowane.
- Wszystkie kropki są zielone – działo (lub karabin maszynowy) jest załadowane i gotowe do otwarcia ognia.

4. Szczegółowe informacje o broni.

Szczegółowe informacje o wybranej broni. Zawierają główne charakterystyki:

- Maksymalny zasięg strzału działa/karabinu maszynowego.
- Szybkostrzelność (strzałów na minutę).
- Czas przeładowania broni (w sekundach).
- Liczba strzałów do kolejnego przeładowania (zależy od pojemności magazynka. W przypadku czołgów i samobieżnych haubic dostępny jest tylko jeden strzał).
- Szansa trafienia celu z odległości 1000 metrów (obliczany na podstawie typu amunicji i charakterystyki broni).
- Rodzaj załadowanej amunicji i jej charakterystyka.
- Prędkość wylotowa w metrach na sekundę.
- Penetracja pancerza zależna od odległości. Domyślna wartość penetracji jest podawana dla głównego działa.
- Odchylenie strzału (w minutach kątowych), zależne od broni i rodzaju pocisku.

5. Amunicja.

Pokazuje rodzaj aktualnie załadowanej amunicji oraz dostępne typy amunicji. Dla każdej amunicji pokazana jest liczba możliwych strzałów (liczba magazynków i amunicji w załadowanym magazynku dla broni małego kalibru).

(Prawa strona interfejsu)

1. Załoga pojazdu lub działa.
Każda załoga ma kilka stanowisk, zgodnie z rozpiską sztabową. Zwykle są to:

- Dowódca.
- Kierowca (pojazdów kołowych i gąsienicowych).
- Strzelec.
- Ładowniczy.
- Strzelec karabinu maszynowego.

PANEL INFORMACJI O ZAŁODZE

Gdy żołnierze stanowią część drużyny lub załogi, wyświetlane są tylko najważniejsze informacje o każdym żołnierzu:

- Wskaźnik stanu zdrowia.
- Wskaźnik stanu morale.
- Doświadczenie.
- Stanowisko w załodze (dla członków załóg).
- Aktualna broń (dla członków załóg).

Jeśli załoga jest kompletna, jednostka będzie działać sprawniej i szybciej będzie podejmować decyzje oraz wykonywać takie czynności, jak celowanie, przeładowywanie itp.

Jeżeli załoga jest niekompletna (jakieś stanowisko pozostaje nieobsadzone), jednostka będzie działać mniej sprawnie i będzie wykonywać wolniej niektóre zadania, co obniży jej sprawność bojową. Kolejnym czynnikiem zapewniającym optymalne działanie jednostki jest przypisanie pozycji do żołnierzy i oficerów, tak, by żołnierze z najlepszymi umiejętnościami obsadzali odpowiednie stanowiska.

Zaleca się wyznaczanie oficerów i podoficerów na dowódców załóg, ponieważ zwykle mają oni najlepsze umiejętności dowodzenia.

Przydzielenie oficera z najlepszą umiejętnością Kierowca na stanowisko kierowcy zwiększa manewrowość, powoduje wybieranie lepszych dróg oraz umożliwia szybsze poruszanie się i większe możliwości jazdy w trudnym terenie.

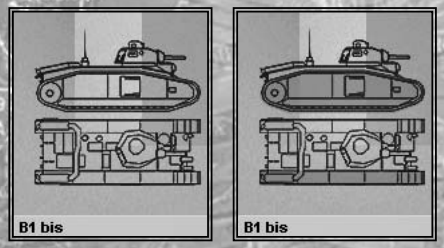
Stanowisko strzelca ma olbrzymie znaczenie, ponieważ bezpośrednio wpływa na zdolność danej jednostki do trafienia nieprzyjaciela (oddanie jak najmniejszej liczby strzałów w jak najkrótszym czasie). Na wojnie obowiązuje prosta zasada: traf wroga pierwszy, a będziesz mieć szanse przeżycia.

2. Charakterystyka wyposażenia.

- Maksymalna prędkość ruchu (osiągana tylko wtedy, gdy umiejętność Kierowca odpowiedniego członka załogi ma maksymalny poziom). Największa prędkość poruszania się jest osiągana wyłącznie na drogach, na innych nawierzchniach maksymalna prędkość może być inna.
- Pancerz (w mm) oddzielny dla kadłuba i wieżyczki.

Pancerz kadłuba:	**Pancerz wieżyczki:**
Przód	Przód
Bok	Bok
Tył	Tył
Góra	Góra
Spód	

3. Stan wyposażenia
Ta część panelu pokazuje schemat wybranej jednostki w rzucie z boku i z góry, pokazuje też status operacyjny głównych systemów.



Jeśli jeden z systemów jest uszkodzony, ma kolor czerwony. W przypadku działa lub karabinu maszynowego oznacza to, że dana broń nie może prowadzić ostrzału.

W „Theatre of War" występuje wiele systemów, których status operacyjny jest indywidualnie śledzony:

- Podwozie (niezależne z każdej strony).
- Silnik.
- Wieżyczka.
- Działa.
- Karabiny maszynowe.

Jeśli system zostanie uszkodzony, gracz będzie o tym poinformowany krótkim komunikatem, zwykle wyświetlanym w Oknie komunikatów.

4. Klasa, model i typ sprzętu
Pokazuje oznaczenie wybranego sprzętu oraz jego typ lub wersję.

5. Flaga
Pokazuje, do którego kraju należy jednostka.

OKNO SZYBKIEGO PRZEGLĄDU JEDNOSTKI

Okno szybkiego przeglądu jednostki pokazuje tylko najważniejsze statystyki każdej jednostki. Takie dane są wyświetlane zarówno dla twoich jednostek, jak i dla innych na polu walki, także nieprzyjacielskich.

Okno to pojawia się w prawym dolnym rogu głównego ekranu walki, gdy naprowadzisz kursor na dowolną jednostkę.

Zawiera ono:

1. Ikony statusu operacyjnego (po lewej) – patrz: lista ikon minimapy.

2. Nazwę danej jednostki, jej klasę i typ.

3. Informacje o członkach załogi i ich rolach.

(Dostępne tylko dla formacji, które kontrolujesz!)

4. Obraz wybranego rodzaju sprzętu.

5. Kraj, do którego należy jednostka.

6. Informacje o opancerzeniu kadłuba i wieżyczki, w milimetrach.

Choć powyższe informacje są krótkie, pomagają w szybkiej ocenie mocnych i słabych punktów jednostki.

PANEL INFORMACJI O ŻOŁNIERZU

Panel informacji o żołnierzu podaje graczowi aktualną charakterystykę, umiejętności, uzbrojenie i amunicję konkretnych żołnierzy pod jego dowództwem oraz poziom ich zdrowia i morale.

Wyposażenie

Broń niesiona przez żołnierza, czy to samodzielnego, czy to stanowiącego element drużyny/załogi. Wyświetlane są trzy sekcje:

1. Uzbrojenie główne i dodatkowe.
Zwykle głównym uzbrojeniem jest broń danej roli. W przypadku Snajpera, Grenadiera, Strzelca karabinu maszynowego głównym uzbrojeniem będzie broń niezbędna do wykonywania wyznaczonej roli. Uzbrojenie dodatkowe jest używane zwykle, gdy główna broń zostanie uszkodzona lub skończy się amunicja do niej. Każda broń ma podany dokładny typ i model.

2. Ikona „Gotowości ogniowej".
Kropki pokazują kilka możliwości:

- Wszystkie kropki puste – broń jest nienaładowana i nie może strzelać.
- Niektóre kropki są zabarwione na czerwono – broń jest ładowana.
- Wszystkie kropki są zielone – broń jest załadowana i gotowa do otwarcia ognia.

3. Szczegółowe informacje o wybranej broni.
Zawiera główne charakterystyki broni:

- Maksymalny zasięg ognia tej broni.
- Szybkostrzelność w strzałach na minutę.
- Czas przeładowania w sekundach.

- Liczba strzałów przed kolejnym przeładowaniem (zależy od pojemności magazynka).
- Odchylenie strzału (w minutach kątowych), zależne od broni i rodzaju amunicji.
- Rodzaj i charakterystyka aktualnej amunicji.
- Prędkość wylotowa pocisku, w metrach na sekundę.
- Penetracja pancerza, zależna od odległości. Domyślnie wyświetlana penetracja pancerza dotyczy głównego działa.

4. Amunicja.
Aktualny rodzaj amunicji i wszystkie rodzaje amunicji, które można załadować (w trybie rozdzielania amunicji). Dla każdego rodzaju amunicji pokazana jest dostępna liczba naboi lub pojemność magazynka.

5. Granaty.
Ten slot pokazuje, w jakie granaty (jeśli w ogóle je ma) jest uzbrojony żołnierz.

6. Wyposażenie bojowe.
Dostęp do ekranu zbierania i wymiany ekwipunku (pokazuje on plecak i opis „Wyposażenie bojowe"). Ten ekran dostępny jest jedynie poprzez Interfejs bojowy (tylko w czasie bitew).

Charakterystyka

1. Zdrowie i morale wybranego żołnierza.

2. Charakterystyka i umiejętności wybranego żołnierza.

3. Portret postaci.

4. Osobiste dane żołnierza (imię i nazwisko, stopień, odznaczenia).

(Uwaga) Zdrowie, morale i celność zmieniają się w trakcie misji.

PANEL INFORMACJI O CZŁONKU ZAŁOGI

Gdy naprowadzisz kursor na żołnierza, stanowiącego element drużyny lub załogi, pojawi się dodatkowa informacja o jego charakterystyce i umiejętnościach bojowych:

- Imię i nazwisko.
- Stopień.
- Narodowość.
- Główne charakterystyki: zdrowie, morale.
- Dodatkowe charakterystyki i umiejętności bojowe: Dowodzenie, Kierowca, Artylerzysta, Zwiadowca, Celność, Inteligencja.

Gdy wybierzesz jednostki i żołnierzy do grupy bojowej i będziesz gotów rozpocząć bitwę, kliknij na opcji „Rozpocznij walkę".

WALKA

Główny interfejs bojowy gry umożliwia skuteczne kierowanie twoimi jednostkami w czasie walki.

Podczas walki dowódca ma kilka zadań:

- Kontrolować i analizować informacje, spływające z pola walki.
- Dokładnie znać sprawność bojową, dowodzonych przez siebie jednostek i drużyn.
- Orientować się w ogólnej sytuacji, znać jakość i liczbę sił nieprzyjaciela, a także kierunki nieprzyjacielskich ataków i miejsca, gdzie będą skoncentrowane jego siły i sprzęt.
- Wydawać podwładnym jasne rozkazy w czasie walki, opierając się na wszystkich zebranych informacjach.

Interfejs bojowy został stworzony do powyższych celów.

Niniejszy rozdział rozpoczyna się od ogólnego opisu interfejsu bojowego, przedstawia interaktywny kursor i wydawanie rozkazów twoim jednostkom, następnie opisuje kolejne fazy walki.

GŁÓWNY INTERFEJS BOJOWY

1. Pole bitwy, na którym toczy się akcja.
2. Rozkazy, przychodzące z naczelnego dowództwa, status zadań bojowych.
3. Klawisz przejścia do ekranu Odprawy, wyświetlającego wszystkie Zadania bojowe w obecnej bitwie.
4. Minimapa.
5. Okno komunikatów.
6. Klawisze rozwijania okna komunikatów.
7. Panel informacji ogólnych. Możliwe są następujące typy:

a. Panel aktualnych statystyk bitwy.
b. Panel szczegółowych informacji o jednostce.
c. Panel informacji o żołnierzu.
d. Panel informacji o załodze.

8. Panel zbierania i wymiany wyposażenia bojowego.
9. Klawisze włączania informacji o wyposażeniu.
10. Klawisze kierujące ruchem.
11. Klawisze kontroli formacji.
12. Klawisze rozkazów.
13. Kursor interaktywny.
14. Okno ogólnej informacji o jednostce (pojawia się, gdy naprowadzisz kursor na jednostkę)
15. Dostępność wsparcia lotniczego i artyleryjskiego oraz ikony zapotrzebowania.

16. Ikony jednostek
17. Żołnierze i jednostki na polu bitwy
18. Wskaźniki i znaczniki

ELEMENTY INTERFEJSU BOJOWEGO POLE BITWY

Widok pola walki to główny ekran, na którym wykonuje się akcje bojowe i manewry wszystkich jednostek bojowych i drużyn, niezależnie od tego, do której ze stron należą. Pole walki to rejon z różnymi krajobrazami, roślinnością, małymi osiedlami i różnymi obiektami, zbudowanymi przez człowieka i służącymi do użytku cywilnego i wojskowego.

Typowe pole walki to kwadrat o boku do 4 kilometrów długości. Jednocześnie obszar widoczny, lecz niedostępny dla działań może mieć nawet 8 km na 8 km.

Krajobraz składa się ze wzgórz, dolin, gęstej roślinności i zbudowanych przez człowieka obiektów, które mogą mieć duży wpływ na zdolność jednostek bojowych do obserwacji terenu.

Przeszkody wodne i niedostępny teren mogą ograniczyć dostęp do niektórych części terenu.

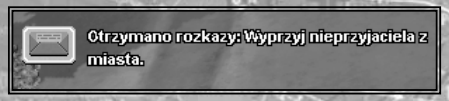
Na polu bitwy występują poniższe przeszkody i instalacje obronne, stworzone przez człowieka:

- Okopy
- Stanowiska artylerii
- Drut kolczasty
- Zapory przeciwczołgowe
- Drewniane ziemianki
- Pola minowe

Ułożenie pola walki nie może być zmieniane w czasie bitwy.

ROZKAZY BOJOWE I STATUS ZADAŃ BOJOWYCH.

W lewym dolnym rogu ekranu pola walki, tuż nad minimapą, wyświetlają się wszystkie powiadomienia o nowych rozkazach, otrzymanych od naczelnego dowództwa, a także zmiany statusu aktualnych zadań bojowych.



Każdy komunikat zawiera przycisk, umożliwiający graczowi przejście do pełnego opisu zadania lub szczegółowej treści komunikatu.

Gdy klikniesz przycisk zadania, otworzy się ekran zadania bojowego, zawierający dokładny opis konkretnego zadania.

KLAWISZ INFORMACJI O ROZKAZIE BOJOWYM

Ten klawisz otwiera ekran Odprawy z listą wszystkich zadań bojowych i rozkazów.

MINIMAPA

Minimapa jest narzędziem przydatnym do zdobywania informacji o całości pola walki, niezależnie od tego, jaką jego część widać na ekranie.

Minimapa pokazuje następujące informacje:

Aktywny rejon walki

Lekko zaciemniony obszar to rejon aktywnych działań bojowych. W jego granicach gracz może przemieszczać i wykorzystywać pozostające pod jego dowództwem siły. Gracz nie może dowodzić jednostkami, znajdującymi się poza tym rejonem.

Otoczenie

Ciemniejszy obszar pokazuje teren poza rejonem aktywnych działań bojowych. Na tym terenie nie można prowadzić aktywnej gry.

Kompas pomaga znaleźć kierunki, z których spodziewasz się nadejścia wroga. Na mapie topograficznej pokazano główne elementy krajobrazu, oznaczone ogólnie znanymi konwencjonalnymi symbolami.

Biały trójkąt oznacza rejon aktualnie widziany przez gracza, w zależności od umiejscowienia kamery. W czasie Fazy rozmieszczania przed bitwą, pokazane zostaną dostępne Strefy rozmieszczenia.

Ponumerowane znaczniki celów pokazują cele główne i dodatkowe (zadania bojowe). Kolor ikon żołnierzy i pojazdów wskazuje ich pozycję i przynależność.

Kluczowe komunikaty (na przykład o zniszczeniu jednostki bojowej, braku amunicji itp.) są pokazywane na minimapie za pomocą ikon:

- Żołnierz sojuszniczy
- Pojazd sojuszniczy
- Rozkaz nie może zostać wykonany
- Pojazd pusty lub neutralny
- Żołnierz nieprzyjacielski
- Pojazd nieprzyjacielski
- Uszkodzone podwozie
- Brak załogi

- Brak linii ognia
- Żołnierz neutralny
- Punkt nawigacyjny z numerem zadania
- Żołnierz gracza
- Pojazd gracza
- Jednostka jest atakowana przez niewidoczną jednostkę wroga
- Droga jednostki jest zablokowana
- Jednostka została zabita
- Jednostka jest w panice
- Główne działo zostało zniszczone
- Brak amunicji, brak broni

OKNO KOMUNIKATÓW

Pod minimapą znajduje się okno komunikatów. Na tej liście pojawiają się wszystkie ważne komunikaty od twoich jednostek bojowych.

(Uwaga) Jeśli wydasz jakiejś jednostce rozkaz i zauważysz, że nie jest on wykonywany, zajrzyj do okna komunikatów. Jednostka prawdopodobnie zameldowała, że z jakichś powodów nie może wykonać rozkazu.

Komunikaty mogą mieć kolor czarny lub czerwony. Czerwony kolor komunikatu oznacza, że dana jednostka bojowa została zniszczona lub zabita. Jeśli klikniesz komunikat PPM, kamera pola bitwy automatycznie przeniesie się do obiektu/jednostki.

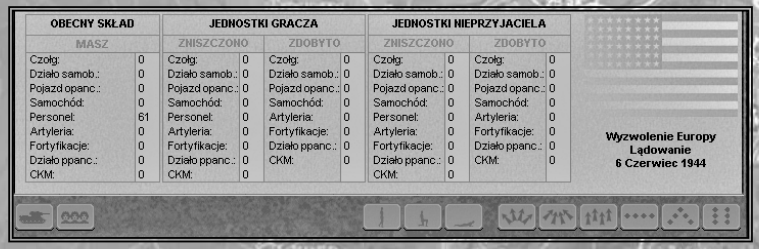
Klawisze przeglądania okna komunikatów

Domyślnie okno komunikatów jest zminimalizowane i wyświetla tylko dwie linijki aktualnych komunikatów. Aby zobaczyć pełną listę niedawnych komunikatów, użyj przycisku „Otwórz okno”.

PANEL INFORMACYJNY

Panel informacyjny to główne narzędzie pozyskiwania informacji o jednostkach bojowych i ogólnych statystykach aktualnej bitwy.

Panel statystyk aktualnej bitwy



Statystyki aktualnej bitwy są dostępne przez cały czas; musisz wyjść z aktualnej jednostki (kliknij PPM gdzieś na pustym miejscu na mapie). Ten panel przechowuje dane wszystkich dostępnych, straconych i zdobytych jednostek bojowych, służących po każdej ze stron biorących udział w bitwie.

Panel informacji o jednostce

W trybie bojowym panel informacji o jednostce umożliwia graczowi wybór amunicji używanej w każdym rodzaju broni oraz kontrolę nad załogą.

Panel informacji o żołnierzu

W trybie bojowym panel informacji o żołnierzu umożliwia wybór broni, której żołnierz będzie używał w walce. Ponadto w trybie bojowym widoczny jest panel zbierania/wymiany wyposażenia.

Panel informacji o tworzeniu grupy

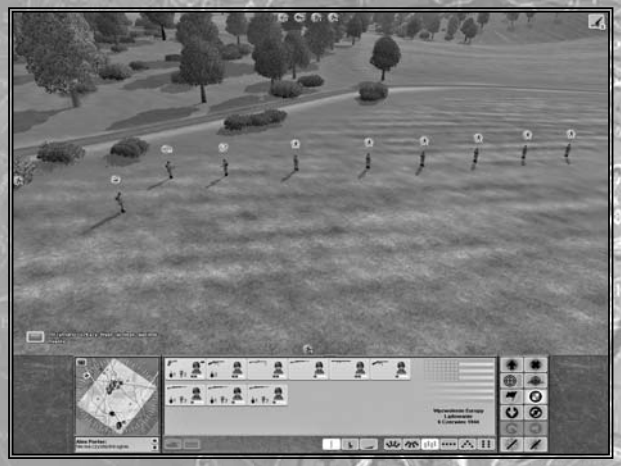
Wszystkie jednostki bojowe na polu bitwy, w tym żołnierze i pojazdy, mogą być łączone w grupy. Panel informacji pokazuje listę wszystkich jednostek bojowych w takiej grupie. Jednostki/żołnierze mogą być częścią więcej niż jednej grupy.

Dla pojazdów/dział połączonych w grupy wyświetlane są: liczba członków załogi i nazwa/model sprzętu.

Wyświetlane są następujące informacje dotyczące żołnierzy:

- Główna broń
- Granaty (jeśli są dostępne)
- Portret postaci
- Ikona dowódcy grupy
- Stan zdrowia
- Stan morale
- Liczba bitew pod twoim dowództwem

Każda drużyna ma dowódcę. Aby wybrać całą drużynę, kliknij dwukrotnie ikonę dowódcy. Cała dowodzona przez niego drużyna zostanie automatycznie wybrana. Wszystkie wydane rozkazy będą się odnosić do całej drużyny.



Panel zbierania/wymiany ekwipunku

W czasie bitwy każdy żołnierz na polu walki (czyli nieznajdujący się w czołgu lub pojeździe) może zbierać amunicję innych żołnierzy, zabitych lub żywych (na przykład dzieląc się amunicją lub dając broń nieuzbrojonemu żołnierzowi).

Panel zbierania ekwipunku otwieramy, klikając przycisk „Wyposażenie bojowe" w Panelu informacji o żołnierzu.

Przycisk Wyposażenia bojowego pokazuje, ile przedmiotów znajduje się w aktualnej lokacji.

Okno zbierania sprzętu otwiera się po kliknięciu przycisku „Wyposażenie bojowe". Pokazuje ono stan i typ dostępnej broni i amunicji. Gracz może podnosić i wyrzucać dowolny typ broni, wyposażenia i amunicji.

Aby podnieść lub wyrzucić ekwipunek, użyj odpowiedniego klawisza (każdy przycisk ma odpowiedni nagłówek).

- Wybierz ekwipunek na polu walki (w panelu wyposażenia) lub niesiony przez żołnierza (w panelu informacji o żołnierzu).
- Wybierz czynność.

1. Podnieś przedmiot: żołnierz podniesie jeden przedmiot tego typu, jeśli ma miejsce, w którym może go nieść.

2. Podnieś mały przedmiot: żołnierz podnosi wszystkie małe przedmioty danego typu, jeśli ma miejsce do ich niesienia.

3. Wyrzuć przedmiot: żołnierz wyrzuca jeden przedmiot tego typu.

4. Wyrzuć wszystkie przedmioty: żołnierz wyrzuca wysokie przedmioty ze slotu.

Przeglądanie informacji o pasażerach

Niektóre pojazdy w grze mogą przewozić pasażerów.

Takie pojazdy są oznaczone kropkami, wskazującymi wolne/zajęte miejsca pasażerów i mają osobny panel do przeglądania listy pasażerów. Jeśli pojazd może przewozić pasażerów, uaktywnia się przycisk „Pasażerowie" - klikając go, otwierasz panel kontrolny. Ten panel kontrolny jest taki sam jak panel grup i drużyn.

Przyciski trybu ruchu

Każdy żołnierz lub grupa żołnierzy może się poruszać w trzech trybach. Różni je prędkość ruchu i widoczność dla wroga, a tym samym prawdopodobieństwo wykrycia.

Aby przełączać się między trybami ruchu, wybierz żołnierza lub grupę i kliknij przycisk trybu, który chcesz uruchomić.

Sprint: żołnierz porusza się sprintem, w pozycji wyprostowanej. Strzela z pozycji stojącej. W tej pozycji jest najbardziej widoczny dla wroga.

Trucht: żołnierz porusza się szybko w pozycji pochylonej. W czasie postojów i strzelania klęka. W tym trybie trudniej go wykryć.

Czołganie: żołnierz czołga się. W czasie postojów i strzelania żołnierz leży. Tacy żołnierze są trudni do wykrycia.

Przyciski kontroli formacji

Przyciski kontroli formacji umożliwiają ustawianie jednym kliknięciem grup żołnierzy lub pojazdów w formacje:

Formacja rozproszona: umożliwia powiększenie odległości między członkami formacji. W tej formacji jednostki pozostają względem siebie w tym samym miejscu. Przydatna w czasie ostrzału artyleryjskiego.

Formacja zwarta: używana do zmniejszenia odległości między jednostkami w formacji. Żołnierze i pojazdy znajdują się blisko siebie, co zwiększa ich podatność na ataki lotnictwa i artylerii. Ale to dobra formacja do przebijania się przez linie obronne lub do skrytego ruchu za osłoną.

Formacja swobodna: jednostki utrzymują pozycje po wydaniu rozkazu formacji. W ten sposób gracz może tworzyć własne formacje.

Formacja linii: jednostki/żołnierze tworzą szeroki łańcuch, przydatny do maksymalizacji siły ognia do przodu.

Formacja klina: jednostki bojowe tworzą ostrze, przydatne do skupiania siły ognia na przedzie i skrzydłach.

Formacja kolumny: to rozkaz przemieszczania się, rzadko używany w czasie walki, zwykle służy do poruszania się po drodze.

Nowa formacja tworzy się, gdy klikniesz miejsce, w którym ma powstać.

Możesz w następujący sposób zmienić ukierunkowanie formacji:

1. Wybierz nową formację (kliknij klawisz formacji).

2. Wybierz miejsce, w którym ma powstać nowa formacja.

3. Trzymając PPM, przesuń kursor na lewo lub prawo od środka wybranej pozycji.

4. Wydaj rozkaz, puszczając PPM.

KLAWISZE ROZKAZÓW

Główną metodą kontrolowania oddziałów jest wydawanie bezpośrednich rozkazów jednostce bojowej lub grupie. W „Theatre of War" wszystkie rozkazy wydawane są przez panel rozkazów i interaktywny kursor, który zmienia się w zależności od czynności, które może wykonać wybrana jednostka, lub w zależności od rozkazu wydanego przez gracza. Panel rozkazów znajduje się w prawym dolnym rogu Interfejsu bojowego.

ROZKAZY

– RUCH

Standardowy rozkaz ruchu, nakazujący jednostkom zmianę pozycji.

– STOP

Rozkaz zaprzestania wykonywanych działań (ruchu, ataku, ostrzału, szturmu). Pamiętaj jednak, że po jakimś czasie jednostka może zacząć działać na własną rękę i reagować na aktualną sytuacje na polu bitwy.

– ATAK

Rozkaz ostrzelania celu. Cel jest oznaczony czerwonymi nawiasami i czerwoną strzałką, wyprowadzoną od strzelającej jednostki do celu. Jednostka mająca przeprowadzić atak wchodzi w tryb „Ataku" i próbuje dotrzeć na pozycję z dobrą linią widoczności w kierunku wyznaczonego celu. Zbliży się, jeśli będzie to konieczne.

Oprócz ogólnego rozkazu ataku, gracz może (ale nie musi), wskazać miejsce celowania:

Celowanie w wieżyczkę (górna część celu)

Celowanie w kadłub (środkowa część celu)

Celowanie w podwozie (dolna część celu)

Powyższe polecenia wydaje się wybierając górny, środkowy lub dolny „mini-celownik" na przycisku ataku. Po wybraniu punktu celowania, jednostka bojowa rozpocznie strzelanie we wskazany punkt aktualnego i kolejnych celów, dopóki nie nastąpi kolejna zmiana punktu celowania.

– OSTRZAŁ OBSZARU

Rozkaz ataku we wskazany punkt lub pozycję. Niezależnie od tego, czy w tym miejscu znajduje się nieprzyjaciel, twoje jednostki bojowe zaczną ostrzał. Używaj tego rozkazu, by strzelać z głównego działa czołgu do grup żołnierzy piechoty (czołgi domyślnie atakują piechotę tylko karabinami maszynowymi – wedle wymogów Konwencji Genewskiej).

– SZTURM

Rozkazuje jednostce zaatakowanie określonego miejsca na mapie (zwykle cel kontrolowany przez wroga). Szturmujące jednostki strzelają w ruchu i próbują za wszelką cenę dotrzeć do wskazanego celu.

– OBRONA

Rozkaz obrony w miejscu i znalezienia w pobliżu dobrej osłony.

– ODWRÓT

Rozkaz wykonania bojowego odwrotu.

– OBRÓT

Rozkaz zmiany ukierunkowania jednostki bojowej lub grupy, aby była zwrócona w inną stronę. Można w ten sposób poprawić szanse wykrycia w danym kierunku.

– DOŁĄCZYĆ

Rozkaz dołączenia działa do wybranej jednostki transportowej.

– WYSIADAĆ

Rozkaz wysadzenia pasażerów i załogi (w tej kolejności) z pojazdu transportowego lub działa.

– WSTRZYMAĆ OGIEŃ

Rozkaz zabraniający strzelać wybranej jednostce bojowej lub grupie.

– UTRZYMAĆ POZYCJĘ

Rozkaz zabraniający wybranej jednostce bojowej lub grupie opuszczenia zajmowanych pozycji.

KURSOR INTERAKTYWNY

Gracz może kierować swoimi oddziałami, wydając bezpośrednie rozkazy poprzez Panel rozkazów lub za pomocą kursora interaktywnego. Interaktywny kursor zawsze pokazuje standardowy (domyślny) rozkaz dla wybranej jednostki, oparty na położeniu kursora.

Standardowe rozkazy

Standardowy (domyślny) rozkaz jest wydawany w następujących wypadkach:

- Gdy wybrana jednostka może zaatakować cel wskazany kursorem (kursor przyjmuje kształt Ataku).
- Gdy wybrana jednostka może się udać w miejsce wskazane kursorem (kursor przyjmuje kształt Ruchu).

- Gdy wybrany żołnierz lub drużyna może zająć nieprzyjacielskie lub nieobsadzone działo lub pojazd (kursor przyjmuje kształt Zajmowania).
- Gdy wybrany żołnierz lub drużyna może zająć okop wskazany kursorem (kursor przyjmuje kształt Zająć okop).

Rodzaje kursorów pojawiające się na polu walki to:

Kursor podczepiania i odczepiania działa. Pojawia się po wybraniu rozkazu Dołącz z Panelu rozkazów.

Kursor ataku na cel. Pojawia się, gdy aktualnie wybrana jednostka może zaatakować obiekt wskazany kursorem lub po wybraniu Ataku w Panelu rozkazów.

Kursor wezwania Wsparcia lotniczego. Pojawia się po uruchomieniu ikony Wsparcia lotniczego.

Kursor wskazania celu i wezwania Wsparcia artyleryjskiego. Pojawia się po uruchomieniu ikony Wsparcia artyleryjskiego.

Kursor wskazywania celu i ataku na lokację (niezależnie od tego, czy jest tam jednostka). Pojawia się po wybraniu rozkazu Celowania w miejsce z Panelu rozkazów.

Kursor ten pokazuje, że wskazany cel lub pozycja nie mogą być zaatakowane.

Kursor szturmu na pozycję lub cel. Pojawia się po wydaniu rozkazu Szturmu z Panelu rozkazów lub gdy wybrana jednostka bądź grupa może szturmować pozycję lub obiekt wskazany przez kursor.

Kursor kamery pola bitwy. Wskazuje, że wirtualna kamera porusza się w dół.

Ruch wirtualnej kamery w lewo.

Ruch wirtualnej kamery na ukos w dół i lewo.

Ruch wirtualnej kamery na ukos w górę i lewo.

Ruch wirtualnej kamery w prawo.

Ruch wirtualnej kamery na ukos w dół i prawo.

Ruch wirtualnej kamery na ukos w górę i prawo.

Ruch wirtualnej kamery w górę.

Kursor obrony. Pojawia się po wybraniu rozkazu obrony z Panelu rozkazów. Pojawia się także, gdy wybierzesz jednostkę piechoty i wskażesz kursorem sojuszniczy czołg – w takim przypadku piechota ukryje się za czołgiem i użyje go jako ruchomej tarczy.

Ten kursor wskazuje punkt nawigacyjny wybranej jednostki bojowej lub grupy.

Kursor zdobywania lub obsadzania obiektu. Pojawia się, jeśli wybrana jednostka bojowa może wejść i zdobyć wskazany kursorem obiekt lub pojazd.

Kursor wejścia do okopu. Pojawia się, jeśli wybrana jednostka lub grupa może zająć okop wskazany kursorem.

Kursor odwrotu. Pojawia się po wybraniu polecenia Odwrotu w Panelu rozkazów.

Kursor obrotu. Pojawia się po wybraniu polecenia Obrotu w Panelu rozkazów.

Kursor sterowania wirtualną kamerą w trybie 3D.

LOTNICTWO

Celem lotnictwa w grze jest wspieranie jednostek naziemnych, dowodzonych przez gracza. Gracz może wezwać trzy rodzaje wsparcia lotniczego: samoloty szturmowe, myśliwce i samoloty rozpoznawcze.

Dostępność jednostek wsparcia powietrznego opiera się na sytuacji strategicznej na danym odcinku frontu i leży całkowicie w gestii naczelnego dowództwa.

Gracz nie może bezpośrednio kontrolować wezwanego wsparcia lotniczego, może jedynie wydawać ogólne rozkazy (określić rejon działania).

SAMOLOTY SZTURMOWE

Samoloty szturmowe atakują wskazany rejon i wybierają cele według własnych priorytetów (poniżej podano przybliżone priorytety, od najważniejszego):

1. Artyleria (ciężka, lekka, p.lot.); **2.** Działa samobieżne; **3.** Wozy pancerne; **4.** Pojazdy; **5.** Ziemianki, **6.** Ludzie, **7.** Czołgi.

MYŚLIWCE

Myśliwce patrolują wskazany rejon przez określony czas. Atakują lotnictwo wroga (samoloty szturmowe i bombowce) w wyznaczonym rejonie.

SAMOLOTY ROZPOZNAWCZE

Samolot rozpoznawczy zbiera informacje wywiadowcze we wskazanym rejonie. Jeśli dostępnych jest kilka rodzajów wsparcia lotniczego (na przykład samoloty szturmowe i myśliwce), tylko jedno może być wykorzystywane w tym samym czasie.

Każdy rodzaj wsparcia lotniczego w bitwie jest odzwierciedlony przez jedną i zawsze tę samą formację. Więc jeśli możesz pięć razy wezwać samoloty szturmowe, za każdym razem pojawią się te same maszyny. Z tego też względu musi upłynąć jakiś czas, zanim lotnictwo znowu pojawi się nad polem bitwy.

Oznacza to także, że dostępność kolejnych nalotów zależy od liczby samolotów trafionych przez nieprzyjaciela w czasie poprzedniego lotu. Jeśli cały lot został zestrzelony przez nieprzyjacielskie myśliwce lub działa przeciwlotnicze, nie będziesz mógł ponownie skorzystać ze wsparcia lotniczego, nawet jeśli będziesz miał pozwolenie na użycie go jeszcze trzykrotnie, ponieważ przydzielona ci formacja została zniszczona.

To, ile razy możesz skorzystać z każdego rodzaju wsparcia lotniczego, jest zależne od ogólnej sytuacji na froncie (innych misji do wykonania) i od dostępnych zasobów (innymi słowy: jest z góry narzucone w każdym scenariuszu).

DOKŁADNOŚĆ TRAFIANIA W CEL

Każdy rodzaj samolotów ma własne uzbrojenie. Każde uzbrojenie cechuje się własną charakterystyką, określającą celność, gęstość i rozrzut ostrzału (co zależy także od rodzaju amunicji). Odnosi się to do wszystkich pojazdów i broni w „Theatre of War". Dlatego jednostki wsparcia lotniczego mogą nie trafić lub nie zadać uszkodzeń, jeśli nie mają odpowiedniej amunicji.

WSPARCIE ARTYLERYJSKIE

Wsparcie artyleryjskie zapewniają baterie artylerii pułku, znajdujące się na tyłach.

Gracz nie może bezpośrednio kierować tymi działami, ale może też poprosić o ostrzelanie wybranych pozycji, jeśli dostępne jest wsparcie artyleryjskie, czyli gdy w prawym górnym rogu widoczna jest ikona „Wsparcia artyleryjskiego".

Czas trwania i intensywność wsparcia artyleryjskiego zależy od rodzaju i liczby dział w baterii (co uzależnione jest od kraju, do którego należy artyleria) oraz długości ostrzału (określonej przez naczelne dowództwo).

POSIŁKI

Rodzaje posiłków, jakie otrzymasz w danej misji, i miejsca, w których się pojawią, są z góry określone przez naczelne dowództwo. Posiłki pojawiają się na mapie (w czasie bitwy) w zależności od dwóch czynników: wykonania zadań bojowych i poniesionych strat w ludziach oraz sprzęcie, więc jeśli gracz stracił zbyt wiele jednostek, ale nie wykonał zadania, jego dowódca może dać mu posiłki wcześniej.

NAPRAWA I UZUPEŁNIANIE ZASOBÓW POJAZDÓW

W trakcie bitwy pojazdy mogą ulegać uszkodzeniom, może też skończyć im się amunicja. Nie można naprawić pojazdu ani uzupełnić jego amunicji na polu walki. Pojazdy można reperować dopiero po bitwie (jeżeli nie zostały całkowicie zniszczone), co dokonuje się automatycznie pomiędzy bitwami.

Aby odzyskać pojazd, gracz musi mieć nad nim bezpośrednią kontrolę w chwili zakończenia misji, czyli w pojeździe powinien znajdować się co najmniej jeden członek załogi.

Jeśli w czasie bitwy czołg został uszkodzony, ale nie uległ zniszczeniu, zaś jego załoga uciekła (lub poległa), a ty chciałbyś mieć ten czołg w kolejnych bitwach, pamiętaj ? zdobądź pojazd przed zakończeniem misji, przynajmniej z jednym żołnierzem w środku. Po bitwie pojazd zostanie naprawiony, otrzyma nowy zapas amunicji i załogę.

UZUPEŁNIANIE DRUŻYN

Każdego żołnierza można wyposażyć w dowolną broń krótką, znajdującą się na polu bitwy, np. jeśli czołg zostanie trafiony, a załoga z niego wysiądzie, czołgistów można uzbroić w dodatkową broń (zwykle są lekko uzbrojeni). Każdy poległy żołnierz zostawia po sobie ekwipunek: karabiny automatyczne, granatniki, karabinki, pistolety maszynowe, granaty i pistolety. I oczywiście amunicję.

Nie można zmienić wyposażenia żołnierzy przed misją (zgodnie z Regulaminem służby polowej). Naczelne dowództwo przydziela w pełni wyposażone plutony z wyznaczonymi rolami (strzelec KM, operator granatnika, łowca czołgów, snajper itd.). Gracz może tylko przydzielać bardziej doświadczonych żołnierzy lub żołnierzy z odpowiednimi umiejętnościami na odpowiednie stanowiska, aby lepiej wykonywali swoje role i wykorzystywali ekwipunek. Nie można stworzyć drużyny złożonej z 10 snajperów, jeśli według rozkazów w drużynie może być tylko jeden snajper. To samo dotyczy innych ról wojskowych.

Drużyny piechoty nie mogą być uzupełniane w czasie bitwy, może to się stać tylko między misjami (dzieje się automatycznie). Gracz może przydzielać dowolnych żołnierzy do drużyn piechoty.

Na polu walki gracz może kierować bezpośrednio każdym żołnierzem, niezależnie od tego, czy żołnierz należy do plutonu.

Każdy żołnierz, piechur, czołgista czy strzelec może wykonywać dowolną rolę – kierować czołgiem, strzelać z działa albo prowadzić ciężarówkę. Będzie wykonywał to zadanie dobrze lub źle, w zależności od swoich umiejętności.

OBLICZANIE USZKODZEŃ

Gdy oblicza się uszkodzenia dla różnych obiektów, bierze się pod uwagę następujące czynniki: balistykę (każda broń w grze ma własną charakterystykę balistyczną), kąt trafienia, opancerzenie w miejscu trafienia, inercję pocisku, efekt kumulacji, wybuch, falę ciśnienia, efekty dodatkowe, rykoszety, kurtyny przeciwkumulacyjne, eksplozje amunicji i pożary. Następujące systemy mogą ulec uszkodzeniu:

- Podwozie;
- Przełożenie;
- Silnik;
- Koła lub gąsienice
- Wieżyczka;
- Działa;
- Karabiny maszynowe;
- Załoga.

(Uwaga) Ośmiokołowy pojazd musi mieć uszkodzone co najmniej dwa koła, aby został unieruchomiony.

USZKODZENIA ZADAWANE POJAZDOM I LUDZIOM

Każdy pojazd ma 5 stref opancerzenia:

przód, tył, górę, bok, dół

Czołgi mają oddzielny pancerz na wieżyczce i na kadłubie, dlatego czołg posiada następujące strefy:

kadłub,	przód wieżyczka,
przód kadłub,	tył wieżyczka,
tył kadłub,	góra wieżyczka,
góra kadłub,	bok wieżyczka,
bok kadłub, dół	

Niektóre modele czołgów mają lepsze opancerzenia na wieżyczce niż na kadłubie, inne - przeciwnie. Właściwy wybór punktu celowania może zadecydować o zniszczeniu nieprzyjacielskiego pojazdu.

Na przykład, nawet Królewski Tygrys możesz łatwiej zniszczyć, jeśli zajdziesz go od tyłu, dlatego ważne jest takie manewrowanie i obracanie pojazdu, by chronić jego wrażliwe miejsca.

Oto kilka przykładów trafień i spowodowanych nimi uszkodzeń:

Pocisk trafia w koło lub gąsienicę: podwozie jest uszkodzone po jednej stronie.

Pocisk trafia w kadłub, przebija się i trafia w silnik: silnik jest uszkodzony.

Pocisk trafia w kadłub, przebija się i zabija załogę.

Pocisk trafia w wieżyczkę i nie przebija się, ale wieżyczka zostaje uszkodzona, a działo traci sprawność.

Pocisk trafia w wieżyczkę i nie przebija się, ale załoga zostaje zabita przez dodatkowe efekty (odpryski wewnętrznej strony pancerza).

Brane są pod uwagę: widoczna sylwetka celu i każda przeszkoda na drodze pocisku, o wiele trudniej więc trafić żołnierza w okopie lub czołg kryjący się za przeszkodą terenową bądź domem.

Jeżeli zostaną zniszczone gąsienice czołgu, nie zatrzymuje się on od razu, ale najczęściej wykonuje skręt wywołany inercją i dopiero wtedy nieruchomieje.

PODSTAWY SYSTEMU WALKI

Typowe starcie pancerne zazwyczaj trwa krótko (zwykle kończy się eliminacją jednej lub obu stron). Dlatego dowódca, by móc działać szybko, musi rozumieć ogólne zasady obliczania szansy trafienia.

To kluczowe czynniki, brane pod uwagę przy obliczaniu szansy trafienia celu:

Czynnik	**Efekt**
Charakterystyka działa	a. Prędkość początkowa pocisku
	b. Odchylenie pocisku od punktu celowania
Charakterystyka pocisku	a. Zasięg pocisku
	b. Prędkość pocisku
	c. Odchylenie pocisku od punktu celowania
Odległość do celu	Odchylenie pocisku od punktu celowania
Ruchomy cel	Nie można namierzyć celu
Jednostka strzelająca w ruchu	Nie można namierzyć celu
Namierzanie celu	Z każdym strzałem rośnie szansa na trafienie w cel
Punkt celowania	Określa środek stożka odchylenia strzału
Umiejętność „Artylerzysta”	Określa promień stożka odchylenia strzału

Procedura namierzania celu przebiega w następujący sposób:

- Strzelec ocenia sytuację na polu walki i wybiera najniebezpieczniejszy widoczny cel (samodzielnie lub dzięki informacjom otrzymanym od sojuszniczych jednostek).
- Następuje wybór punktu celowania (w zależności od rozkazów dowódcy, tzn. gracza).

- Wyśrodkowanie sylwetki celu.
- Wyśrodkowanie sylwetki wybranego punktu celowania (wieżyczka, czyli górna część; kadłub, czyli środkowa część; podwozie, czyli dolna część).
- W zależności od wysokości umiejętności „Artylerzysta" obsługi, działo zostaje wycelowane w cel znajdujący się w określonym promieniu od punktu celowania, wybranego przez gracza; bierze się pod uwagę także margines błędu celowania.
- Zostaje oddany strzał z działa.
- Pocisk zaczyna lot.
- Parabola lotu zostaje poprawiona w zależności od charakterystyki rozrzutu danego działa i pocisku.
- Jeśli po drodze nie ma żadnych przeszkód, pocisk dociera do ostatniego punktu swej drogi.
- Jeżeli po drodze pocisk natrafi na przeszkodę, taką jak roślinność, budynek itp., wejdzie w interakcję z daną powierzchnią.
- Jeżeli celem jest pojazd opancerzony, szansę rykoszetu oblicza się w zależności od kąta nachylenia pancerza celu, kąta trafienia i typu pocisku.
- Jeśli pocisk nie zrykoszetuje, eksploduje głowica bojowa.
- Po eksplozji głowicy uszkodzenia zadawane celowi oblicza się na podstawie rodzaju pocisku i charakterystyki pancerza, w tym uszkodzenia będące wynikiem dodatkowych efektów.
- Szansę na zniszczenie jednego z systemów czołgu oblicza się w oparciu o miejsce trafienia i siłę oraz rodzaj efektów broni.
- Jeśli cel nie został zniszczony, ale jest unieruchomiony, strzelec bierze poprawkę w oparciu o efekty pierwszego strzału, czyli nieruchomy cel zostaje ostrzelany z nieruchomego działa; stożek odchylenia strzału zmniejsza się po każdym strzale.
- Jeśli cel zostanie zniszczony, strzelec wraca do początku cyklu, szukając nowego celu (o ile taki istnieje).

TRAFIANIE W CEL

Główne czynniki mające wpływ na szansę trafienia w cel to:

Czynnik	Efekt
Miejsce celowania	Widoczny zarys powierzchni celu, którą można trafić.
Umiejętność „Artylerzysta"	Punkt celowania, margines błędu celowania (w określonym promieniu).
Rozrzut (pocisku i działa)	Odchylenie pocisku od punktu celowania.

RODZAJE AMUNICJI

Aby prowadzić skuteczny ogień z działa, trzeba zrozumieć różnice między różnymi rodzajami amunicji.

W trakcie długiej historii artylerii polowej i wojsk pancernych opracowano wiele różnych narzędzi i systemów do skutecznego zwalczania celów opancerzonych. Niekończący się rozwój doprowadził do powstania wielu rodzajów pocisków o różnych charakterystykach:

Zdolność przebijania pancerza

Efekty po przejściu przez pancerz

Aerodynamika (opór powietrza i stabilność)

Rodzaj ładunku wybuchowego

Rodzaj detonacji ładunku wybuchowego

Efekt broni itd.

Amunicja	Skrót
Pocisk przeciwpancerny	AP
Przeciwpancerny pocisk burzący	APHE
Pocisk przeciwpancerny z czepcem	APC
Pocisk przeciwpancerny z czepcem balistycznym	APCBC
Podkalibrowy kompozytowy twardy pocisk przeciwpancerny (wolframowy rdzeń)	APCR
Podkalibrowy kompozytowy pocisk przeciwpancerny	APCNR
Podkalibrowy pocisk przeciwpancerny z odrzucanym sabotem	APDS
Pocisk odłamkowy	HE
Pocisk kumulacyjny	HEAT

Termin „przeciwpancerny" obejmuje wiele rodzajów pocisków. Dzieli się je na kilka kategorii. Rosjanie robią to według średnicy w odniesieniu do kalibru działa:

1. Podkalibrowy

2. Pełnokalibrowy

3. Ponadkalibrowy

W USA pociski APCR nazywano HVAP (przeciwpancerne o dużej prędkości). Podstawowy niemiecki pocisk przeciwpancerny do dział 5 cm i większych, nazywał się Panzergranate 39, była to amunicja typu APCBC/HE. APCR nazywano Panzergranate 40, a APCNR - Panzergranate 41.

Pełnokalibrowe pociski kinetyczne

Do tego typu należała większość pocisków przeciwpancernych z okresu II wojny światowej. Głównym przedstawicielem tego rodzaju jest zwykły pocisk przeciwpancerny (AP), używany przez Brytyjczyków w pierwszej połowie wojny, a także przez inne kraje w mniejszych kalibrach. Działa on po prostu, wybijając dziurę w pancerzu, dlatego opiera się na dużej sile, gęstości powierzchniowej i szybkości uderzenia.

W większości krajów preferowano przeciwpancerne pociski burzące, APHE. Jest on wypełniony ładunkiem wybuchowym, eksplodującym po przejściu pocisku przez pancerz celu. Poprzez lepszy efekt działania po przejściu pancerza pusta przestrzeń wewnątrz pocisku osłabia go, zapalnik może zadziałać przedwcześnie przez dodatkową płytę, znajdującą się przed głównym pancerzem.

Pocisk APC posiada czepiec penetrujący, wykonany z miękkiego metalu. Ma on podwójne działanie: Zmniejsza szanse rykoszetu przy trafieniach z kąta oraz przenosi siłę uderzenia na ramiona pocisku, zmniejszając niebezpieczeństwo rozpadnięcia się czubka i poprawiając penetrację litego pancerza. Pocisk APCBC posiada dodatkowo czepiec balistyczny, zmniejszający opór czołowy, co pozwala pociskowi utrzymać prędkość i zasięg. Wiele pocisków APC i APCBC posiada ładunki wybuchowe, ale nie wspomina się o tym w ich oznaczeniu.

Podkalibrowe pociski kinetyczne

Przy dużych prędkościach uderzenia stal nie jest dostatecznie wytrzymała, by oprzeć się uderzeniu w płytę pancerną. Wolfram jest wystarczająco twardy i wytrzymały, ale niezwykle gęsty, więc pociski pełnokalibrowe byłyby zbyt ciężkie i nie mogłyby osiągać dużych prędkości. W czasie II wojny światowej używano trzech rodzajów pocisków z wolframowym rdzeniem: APCR używali Amerykanie, Niemcy i Rosjanie, APCNR ? Brytyjczycy i Niemcy, a APDS ? Brytyjczycy.

APCR posiada penetrator, umieszczony w lekko twardej powłoce nadającej mu kaliber i wypełnienie lufy. Poprawia to penetrację z małej odległości, ale niewielka gęstość powierzchniowa oznacza, że prędkość gwałtownie spada wraz z odległością.

Pocisk APCNR jest podobny, jednak wystrzeliwuje się go z dział o zwężanym kalibrze. Ich lufy zwężają się w kierunku wylotu (niemieckie działa Gerlich) lub posiadają adapter zwężający (brytyjski adapter Littlejohn). Miękka osłona jest zdzierana w czasie przechodzenia przez lufę i kaliber wychodzący jest mniejszy niż kaliber początkowy. Pociak zapewnia dobrą penetrację, ale lufa szybko się zużywa, poza tym trudno stworzyć pociski HE tego rodzaju.

W pociskach APDS obudowa, czyli sabot, odpada, gdy pocisk opuszcza lufę. Odłamki sabotu mogą być niebezpieczne dla znajdujących się w pobliżu osób. Do celu leci tylko penetrator, mający dużą gęstość powierzchniową, a prędkość nie spada zbyt gwałtownie wraz z odległością. Wadą wczesnych projektów była niewielka celność, wynikająca ze złego umiejscowienia pocisku.

Kumulacyjne pocisku pełnokalibrowe i ponadkalibrowe

HEAT działa na innej zasadzie, wybijając dziurę w pancerzu za pomocą penetratora wykonanego z materiału wybuchowego. Ten penetrator składa się z miedzianej lub cynowej stożkowej wkładki, umieszczonej w głowicy bojowej.

Gdy penetrator zbliża się do prędkości detonacji HE, porusza się naprawdę szybko, ale jego uformowanie trwa jakiś czas, dlatego możliwości penetracji są ściśle uzależnione od odległości. Pancerz warstwowy może zredukować lub poprawić penetrację - w zależności od tego, jak daleko znajduje się od głównego pancerza.

HEAT musi eksplodować u podstawy pocisku w reakcji na uderzenie nosa, dlatego istotne jest zamontowanie skutecznego zapalnika zbliżeniowego, wybuchającego u podstawy. Chociaż penetracja tego rodzaju pocisków jest dobra, a wybijana dziura ? zwykle bardzo wąska, przez co po przebiciu pancerza powstaje niewiele odłamków. Główna zaleta pocisków kumulacyjnych polega na tym, że ich skuteczność nie zależy od prędkości uderzenia, można więc używać ich w broni, która w innym przypadku miałaby niewielką zdolność penetracji pancerza. Wykorzystywano je w ręcznej broni przeciwpancernej, takiej jak PIAT i Panzerfaust (ponadkalibrowe), oraz w Bazookach i Panzerschreckach (pełnokalibrowe). Amerykańska, niemiecka i radziecka artyleria polowa używała amunicji kumulacyjnej do atakowania czołgów, a Niemcy przedłużali żywotność swoich dział przeciwpancernych małego kalibru, stosując w nich Stielgranate, ponadkalibrowy pocisk kumulacyjny.

Amunicja improwizowana

Zwykłych pocisków odłamkowych można było używać jako amunicji przeciwpancernej po usunięciu zapalnika. Brytyjskie dwudziestopięciofuntówki na Pustyni Zachodniej stosowały pociski kumulacyjne, zanim powstała prawdziwa amunicja przeciwpancerna. Rosjanie stworzyli podobny improwizowany pocisk w 1941 roku, aby nadrobić braki amunicji przeciwpancernej.

UMIEJĘTNOŚCI I CHARAKTERYSTYKA

Doświadczony dowódca zawsze zwraca uwagę na każdego ze swoich żołnierzy, jego cechy, poprzednie doświadczenia i osobiste umiejętności.

Wszyscy członkowie załóg i drużyn piechoty znajdujący się pod twoim dowództwem mają charakterystyki i umiejętności, bezpośrednio wpływające na ich indywidualne zachowanie i zachowanie jako członków załogi lub drużyny.

(Uwaga) Załogi samolotów wsparcia i artylerii pułku nie są ci bezpośrednio podległe i nie masz dostępu do ich charakterystyk ani wpływu na rozwój ich umiejętności.

UMIEJĘTNOŚCI BOJOWE

Umiejętności bojowe żołnierza zmieniają się w miarę, jak zdobywa on doświadczenie bojowe. Bojowe umiejętności żołnierza („Kierowca", „Artylerzysta" i „Zwiadowca") mogą być podnoszone tylko po ukończeniu misji, pod warunkiem, że żołnierz przeżył i zdobył wystarczającą liczbę punktów doświadczenia. Umiejętność bojową można podnieść w ekranie „Odprawy po misji".

Umiejętność „Kierowca” wpływa bezpośrednio na sposób, w jaki dany żołnierz prowadzi pojazdy wojskowe w warunkach bojowych.

Poziom tej umiejętności ma wpływ na:

- Możliwość prowadzenia pojazdów (umiejętność większa niż zero).
- Manewrowanie w walce.
- Używanie różnych trybów prędkości.
- Stabilność i płynność ruchu.
- Możliwość pokonywania przeszkód.
- Możliwość strzelania w ruchu (poziom większy niż 80).
- Możliwość używania pojazdów nieprzyjaciela (poziom większy niż 90).
- Umiejętność wyboru optymalnej drogi w oparciu o bieżącą sytuację na polu walki.

„Artylerzysta” to umiejętność bezpośrednio wpływająca na zdolność celowania z ciężkiej broni (dział czołgowych, artylerii i ciężkich karabinów maszynowych). Poziom tej umiejętności ma wpływ na:

- Zdolność strzelania z broni ciężkiej (poziom umiejętności większy niż zero).
- Szybkość celowania.
- Czas reakcji na zmiany sytuacji bojowej.
- Umiejętność właściwego wyboru najniebezpieczniejszego przeciwnika.
- Celność trafień.
- Możliwość strzelania w ruchu (poziom większy niż 80).

„Zwiadowca” to umiejętność wpływająca na zdolność obserwacji pola walki i pozostawania w ukryciu oraz posługiwania się bronią snajperską. Poziom umiejętności ma wpływ na:

- Maksymalną odległość, z której żołnierz może dostrzegać i identyfikować nieprzyjaciół.
- Zdolność żołnierza do pozostawania niezauważonym na polu bitwy w pobliżu wroga przy wykorzystaniu terenu i przeszkód naturalnych.
- Umiejętność posługiwania się karabinami snajperskimi.

Jeden snajper z dobrą umiejętnością Zwiadowca często może niezauważenie podczołgać się do nieprzyjaciela, wstrzymując ogień, następnie oddać kilka szybkich strzałów i wycofać się, by szybko zmienić pozycję, zanim wróg znajdzie jego kryjówkę.

„Celność” to umiejętność wpływająca bezpośrednio na zdolność żołnierza do trafiania celów ogniem z broni ręcznej (w tym karabinów maszynowych). To jedyna umiejętność rosnąca w trakcie bitwy, gdy żołnierz używa broni.

CHARAKTERYSTYKA NIE-BOJOWA

Charakterystyka nie-bojowa wpływa na zachowanie i stan żołnierza w czasie bitwy. Składają się na nią: zdrowie, morale, dowodzenie, inteligencja

„Zdrowie” to główny parametr określający, jak poważne obrażenia może wytrzymać jednostka. Wojskowe pojazdy nie mają umiejętności „Zdrowie”.

„Morale” to główny parametr określający reakcję żołnierza na wydany rozkaz, zmianę sytuacji bojowej lub zdolność do działania w sytuacjach bojowych.

„Dowodzenie” ma wpływ na maksymalny poziom cechy „Morale”, odporność na czynniki wpływające na „Morale” i szybkość odnawiania „Morale” żołnierza, jego towarzyszy broni i jego podwładnych.

Parametr „Dowodzenie”:

- „Dowodzenie” dowódcy ma wpływ na niego samego, wszystkich jego podwładnych i żołnierzy mających z nim kontakt wzrokowy i należących do tej samej formacji (piechota, czołgi itp.).
- „Dowodzenie” żołnierzy w drużynach lub załogach ma wpływ na samego żołnierza i pobliskich towarzyszy broni (tej samej formacji).

Parametr „Dowodzenie” dowódcy czołgu nie ma wpływu na „Morale” piechoty walczącej w pobliżu jego czołgu i vice versa.

„Dowodzenie” zależy wyłącznie od stopnia i przyznanych odznaczeń. Dlatego zwykli żołnierze w ogóle nie mają umiejętności „Dowodzenie”. Im wyższy stopień, tym większa umiejętność „Dowodzenie” oficera lub podoficera.

Ponieważ awans na nowy stopień lub odznaczenie można dostać tylko po zakończeniu bitwy, parametr „Dowodzenie” nie może się zmieniać w trakcie bitwy.

„Inteligencja” to odrębna cecha żołnierza, mająca wpływ wyłącznie na jego zdolność uczenia się.

„Inteligencja” żołnierza nie ma wpływu na jego zachowanie w sytuacji bojowej, ocenę sytuacji czy reakcję na rozkazy dowódcy. „Inteligencja” ma znaczenie tylko przy obliczaniu doświadczenia i punktów umiejętności, zdobytych przez żołnierza w czasie bitwy.

Im wyższa „Inteligencja”, tym większy mnożnik stosuje się przy obliczaniu doświadczenia i punktów umiejętności żołnierza. Modyfikator oznacza, że żołnierz z wyższą „Inteligencją” więcej zyskuje z praktycznej obserwacji i korzystania z umiejętności podczas bitwy.

IKONY INFORMACYJNE NA MAPIE

Jeśli najedziesz kursorem na żołnierza lub pojazd na polu walki, pojawi się małe okno, pokazujące różne ikony informacyjne:

- załoga lub piechur jest w panice,
- kończy się amunicja (pociski <10, magazynki <2),
- brak załogi w pojeździe,
- uszkodzone podwozie,
- uszkodzona broń.

DOŚWIADCZENIE BOJOWE

Po każdej bitwie podsumowuje się jej wyniki, nie tylko w kwestii ukończonych misji bojowych, ale także w sensie doświadczenia zdobytego przez każdego żołnierza i członka załogi, który przeżył bitwę.

Skuteczność żołnierza ocenia się na podstawie zgromadzonych w czasie bitwy punktów Doświadczenia bojowego. Punkty przyznaje się za wszelkie dokonania, takie jak niszczenie nieprzyjacielskich jednostek i pojazdów, zdobywanie celów i inne.

EKRAN ODPRAWY PO MISJI I REORGANIZACJI

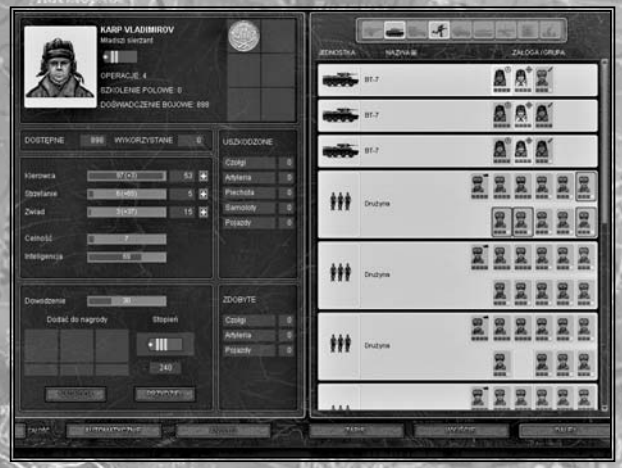
Ekran „Odprawy" po misji pokazuje sytuację z końca bitwy:

(po prawej stronie ekranu)

- Pojazdy wojskowe, znajdujące się pod twoim dowództwem na końcu bitwy, w tym zdobyczne.
- Cały personel, w tym piechurzy i członkowie załóg, którzy przeżyli bitwę.

(po lewej stronie ekranu)

- Osobowe dane żołnierza (imię i nazwisko, stopień i odznaczenia).
- Doświadczenie żołnierza i statystyki z bitew, w których walczył pod twoim dowództwem.
- Cechy żołnierza.
- Umiejętności żołnierza.
- Statystyki i doświadczenie zdobyte w ostatniej bitwie.
- Stopień wojskowy, na który może awansować żołnierz po zdobyciu odpowiedniego doświadczenia.
- Odznaczenia, które może otrzymać żołnierz.



Po zakończeniu bitwy trzeba się przyjrzeć personelowi, jego osiągnięciom i doświadczeniu zdobytemu w ostatniej bitwie.

Indywidualne dokonania żołnierza w czasie bitwy wyrażone są liczbą punktów doświadczenia pokazanych w polu „Dostępne".

WYDAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

Automatyczne wydawanie zdobytego doświadczenia
Możesz automatycznie wydawać punkty doświadczenia, zarówno w przypadku pojedynczych żołnierzy, jak i całej grupy.

Automatyczne wydawanie opiera się na pewnych zasadach, które mogą być wskazówką, jak wydawać punkty ręcznie:

- Żołnierze są awansowani i odznaczani, co podnosi ich „Dowodzenie"; parametr „Dowodzenie" ma wpływ na morale znajdujących się w pobliżu podwładnych.
- Jeśli żołnierz ma jakąś umiejętność w stopniu wyższym niż pozostali, zostanie ona powiększona w czasie automatycznej dystrybucji doświadczenia.
- Jeśli żołnierz nie ma żadnych umiejętności, pierwszą rozwijaną będzie „Artylerzysta", potem „Kierowca" i w końcu „Zwiadowca".

Doświadczenie może być wydane w następujący sposób:

Akcja	Efekt
Zwiększenie umiejętności „Kierowca"	Prowadzenie pojazdów
Zwiększenie umiejętności „Artylerzysta"	Strzelanie z ciężkiej broni: czołgi i artyleria
Zwiększenie umiejętności „Zwiadowca"	Ukrywanie się i obserwacja
Awans na wyższy stopień	Zwiększa umiejętność „Dowodzenie"
Otrzymanie odznaczenia	Zwiększa umiejętność „Dowodzenie"

TAKTYKA

Każdy pojazd lub żołnierz ma cechy wpływające na jego zdolność wykrywania nieprzyjaciela oraz na szanse udanego ukrywania się:

ZDOLNOŚĆ DOSTRZEŻENIA WROGA

(cecha podstawowa)
„Zwiadowca" (umiejętność osobista)

Promień widoczności (stała wartość, zależna od rodzaju jednostki)

(czynniki modyfikujące)
Przeszkody na linii widoczności

Teren

Nieprzyjacielski ostrzał

Dźwięk silnika

Ruch przeciwnika

Rozpoznanie jednostek sojuszniczych

SZANSE BYCIA WYKRYTYM

(cecha podstawowa)
„Zwiadowca" (umiejętność osobista)

(czynniki modyfikujące)
Wykonywane działania (ruch, strzelanie, dźwięk silnika)

(dodatkowe parametry)
„Kamuflaż" (zależny od umiejętności „Zwiadowca" i terenu)

PODSTAWOWE ZASADY WYKRYWANIA

- Najlepsza widoczność jest z przodu jednostki lub żołnierza, ale nie ma 100% gwarancji identyfikacji.
- Nieprzyjaciel poza polem widzenia jednostki nie może zostać zidentyfikowany, chyba że zdradzi się dźwiękiem strzału lub silnika albo jeśli jego pozycja jest znana innym jednostkom sojuszniczym (w takim wypadku ikona jest zamazana)
- Dowolna przeszkoda na linii widzenia (drzewa, domy, krzaki, działające lub uszkodzone pojazdy) zmniejsza szanse wykrycia nieprzyjacielskiej jednostki. Trawa nie przeszkadza w wykrywaniu.
- Każda zasłona, wykorzystywana przez pojazd lub człowieka, modyfikuje parametr „Kamuflaż" jednostki bojowej.
- Płoty we wsiach i miastach oraz drut kolczasty nie dają osłony i nie utrudniają wykrywania.
- Każdy żołnierz może się ukryć za dowolnym obiektem, także za pojazdami sojuszniczymi lub szczątkami uszkodzonych pojazdów.
- Duży czołg może się ukryć w gęstym lesie, a gęste krzewy wystarczą do ukrycia dział. Pojedynczy żołnierze mogą się kryć za czołgami lub pojazdami opancerzonymi.
- Nawet duża wojskowa formacja może się skrycie zbliżyć do pozycji nieprzyjaciela, używając wzgórza lub wąwozu jako osłony.
- Każdy dźwięk lub akcja może zdradzić pozycję pojazdów lub żołnierzy. Strzał zwiększa szansę wykrycia przez wroga, nawet jeśli strzelec znajduje się za osłoną.
- Nawet jeśli słyszysz wroga (strzały lub silnik), ikona położenia celu (czyli wiedza na temat miejsca, w którym jest przeciwnik) nie zawsze pojawia się automatycznie.
- Jeśli sojuszniczy żołnierz widzi nieprzyjacielską jednostkę, otrzymasz o tym informację, a jednostka pojawi się na ekranie jako rozmyta ikona.
- Żołnierze z wysoką umiejętnością „Zwiadowca" mogą uniknąć wykrycia nawet z małej odległości, jeśli poruszają się ostrożnie i strzelają tylko od czasu do czasu.
- Piechur z wysoką umiejętnością „Zwiadowca" i karabinem snajperskim (który trudniej dostrzec, gdy strzela) może zadać nieprzyjacielowi znaczne straty, jeżeli porusza się ostrożnie i często zmienia pozycje ogniowe.

Także pogoda ma wpływ na szanse wykrycia nieprzyjaciela.

GRA W SIECI

Uwaga: Jeśli używasz routera, zapory, serwera proxy lub podobnych konfiguracji do łączenia się z Internetem, nie zapomnij zapoznać się z dokumentem „CzytajTo Konfiguracja gry wieloosobowej”, znajdującym się w katalogu z grą. Wyjaśnia on, jak dobrze ustawić porty i inne ustawienia konfiguracji, aby umożliwić grze odnalezienie połączenia sieciowego.

„Theatre of War” obsługuje gry wieloosobowe w sieci lokalnej i online. W grze może brać udział do 8 graczy. Gry wieloosobowe używają architektury klient/serwer. Aby hostować serwer gry, potrzebne jest bezpośrednie połączenie z Internetem, to znaczy, że adres IP komputera może być odnaleziony przez sieć zewnętrzną. Najpierw jeden z graczy powinien stworzyć serwer gry. Po jego stworzeniu gracz przechodzi do ekranu wyboru bitwy wieloosobowej, gdzie czeka, aż połączy się reszta graczy. Inni gracze docierają do tego ekranu po połączeniu z serwerem.

Na ekranie wyboru bitwy gracze przygotowują się do nadchodzącej bitwy, zapoznają się z dostępnymi bitwami, wybierają strony, po których chcą walczyć w tej bitwie, oraz kolor swojej armii, ponadto zawierają sojusze z innymi graczami lub decydują się grać samotnie.

„Strona” w bitwie to grupa wojsk, dowodzonych przez gracza. W bitwie wieloosobowej jest zwykle klika stron, np. Niemcy, Rosjanie i Amerykanie. Kilku graczy (bądź nawet wszyscy) może wybrać tę samą stronę. Jeśli kilku graczy wybierze tę samą stronę, będą mieli taką samą konfigurację jednostek. Nie oznacza to, że są sojusznikami (patrz sojusze, poniżej).

Kolor armii gracza to kolor ikon, pojawiających się na jego oddziałach na polu walki. Każdy gracz na inny kolor ikon. Pamiętaj, że znaczenie kolorów w grze wieloosobowej jest inne niż w grze pojedynczej: nie ma specjalnych kolorów dla wrogów i sojuszników. Zamiast tego każda z armii ma własny kolor.

Sojusz oznacza, że jeden lub kilku graczy utrzymuje przyjazne stosunki.

Jeśli gracze są członkami sojuszu, ich wojska nie atakują się wzajemnie, ale atakują inne sojusze i niezależnych graczy. Sojusznik widzi w czasie bitwy nie tylko swoje wojska, lecz także wojska innych graczy swojego sojuszu oraz ich działania bojowe.

Różne sojusze są zawsze wrogie wobec siebie. Gracz nienależący do żadnego sojuszu jest wrogiem dla całej reszty i gra sam.

Jeśli gracz wybrał „Losową” stronę i „Losowy” kolor armii, otrzyma losowo wybraną grupę wojsk albo jego armii zostanie przydzielony losowy kolor.

Tylko host może wybrać mapę, na której rozegra się bitwa.

W czasie gry dowolny gracz (poza hostem) może się wylogować. Pozostali gracze będą kontynuować grę. Po wylogowaniu się gracz nie może się ponownie połączyć z aktywnym serwerem, aby odzyskać kontrolę nad swoimi oddziałami. Jednak siły gracza, który opuścił grę, pozostają na polu bitwy i samodzielnie uczestniczą w walce, dlatego gracz, który się wylogował, może nawet zwyciężyć w bitwie.

Jeśli host zdecyduje się rozłączyć, gra się kończy i reszta graczy przechodzi do menu początkowego.

Nie ma specjalnych rodzajów bitew wieloosobowych. W każdej grze wieloosobowej jest tylko jeden cel – zniszczenie wszystkich przeciwników! Mogą to być wojska wszystkich innych graczy, jeżeli gracz jest sam, lub wojska wszystkich wrogów sojuszu.

Każda bitwa ma krótki opis. Jednak na graczy mogą czyhać niespodzianki, np. grupa wojsk czekająca w zasadzce, niebędąca pod kontrolą żadnego z graczy lub całkowicie sprawne porzucone pojazdy, które można wykorzystać itd..

W grze wieloosobowej może zwyciężyć jeden gracz, jeśli gra sam (nie znajduje się w żadnym sojuszu), lub cały sojusz. Jeśli zwycięży sojusz, wszyscy jego członkowie uważani są za zwycięzców, nawet ci, którzy stracili wszystkie oddziały.

MENU STARTOWE GRY SIECIOWEJ

Imię gracza

To imię, pod którym będą znali cię inni gracze podczas zabawy w sieci. Pamiętaj, że nie jest to nazwa profilu. Tu możesz zmienić tylko imię używane w sieci.

Sieć lokalna

Tu możesz zobaczyć listę widocznych serwerów w sieci lokalnej. Lista jest od czasu do czasu automatycznie uaktualniana. Naciśnij klawisz „Uaktualnienie”, aby ręcznie uaktualnić listę.

Lista nie pokazuje serwerów, na których toczy się gra. Lista składa się z następujących kolumn:

- „Nazwa serwera”: nazwa gry sieciowej.
- „Mapa”: nazwa mapy aktualnie używanej przez serwer.
- „Gracze”: pierwsza liczba pokazuje liczbę grających (połączonych), druga to maksymalna liczba graczy dozwolona na serwerze.
- „Wersja”: wersja „Theatre of War”. Możesz logować się tylko na serwery z tą samą wersją gry.
- „Ping”: opóźnienie komunikacji z serwerem w milisekundach. Im wyższa liczba, tym wolniejsze połączenie. Niektóre serwery mogą być niedostępne. Niedostępne serwery są szare. Oznacza to, że nie możesz się z nimi połączyć. Oto przykłady typowych problemów z połączeniem:
- Różniące się wersje gry na twoim komputerze i na serwerze.
- Na serwerze nie ma wolnych miejsc.
- Zostałeś rozłączony z serwerem i nie upłynął czas przerwy połączenia (patrz niżej).
- Inne problemy z połączeniem, związane z łączem internetowym.

Aby połączyć się z serwerem, kliknij go na liście, a następnie wybierz opcję „Zaloguj”. Albo dwukrotnie kliknij nazwę serwera.

Jeśli chcesz stworzyć nowy serwer w sieci lokalnej, naciśnij przycisk „Stwórz grę”.

Patrz opis „Online”/“Stwórz grę” poniżej.

ONLINE

Tu możesz wejść na serwer lub stworzyć własny.

Stwórz grę

Nową grę sieciową tworzy się tak samo jak dla sieci lokalnej. Naciśnij przycisk „Stwórz grę”, wpisz nazwę gry i wybierz maksymalną liczbę graczy. Mapy bitew z mniejszą liczbą graczy niż podano tutaj będą niedostępne.

Wpisz hasło, umożliwiające połączenie z serwerem, jeśli jest wymagane. Jeżeli serwer jest zabezpieczony hasłem, wszyscy gracze muszą podać hasło, zanim zagrają na twoim serwerze.

Logowanie

Tu możesz podać nazwę online lub adres IP serwera gry i hasło serwera, aby się załogować.

EKRAN WYBORU BITWY (SERWER I KLIENT)

Ten ekran składa się z następujących części:

- Lista graczy w lewej górnej części.
- Ekran czatu w lewej dolnej części.
- Ekran listy bitew w prawej części.

Na ekranie wyboru bitwy gracze przeglądają dostępne bitwy, wybierają strony i kolory swoich armii oraz zawierają sojusze.

Aktualnie wybrana bitwa jest podświetlona przez wszystkich połączonych graczy. Mapa wybranej bitwy znajduje się w prawym górnym rogu ekranu. Punkty odrodzenia są oznaczone tarczami.

Strona, po której będzie gracz w czasie bitwy, jest oznaczona za pomocą flagi. Jeżeli gracz jest członkiem jakiegoś sojuszu, cyfra sojuszu pojawi się na liście obok imienia gracza. Jeśli gracz nie należy do sojuszu, nie ma cyfry. Jeżeli gracz wybrał kolor swojej armii, mały kwadrat tego koloru pojawi się naprzeciwko imienia gracza. Losowe kolory nie są pokazywane.

Jeśli okaże się to konieczne, host może na jakiś czas odłączyć innego gracza (do minuty), wybierając go i klikając opcję „Rozłącz”. Rozłączony gracz opuszcza grę. Jednak po upływie wyznaczonego czasu gracz może się ponownie połączyć z serwerem. Gracze mogą wyłączyć wyświetlanie swoich wiadomości w oknie czatu („Wycisz”). Aby to zrobić, należy zaznaczyć flagę „Czat” w odpowiednim rzędzie na liście graczy.

Gdy połączony gracz wybrał stronę, kolor i sojusz na nadchodzącą bitwę, powinien kliknąć opcję „Gotów”.

Po wykonaniu powyższych czynności host wybiera mapę bitwy i uruchamia grę. Na początku opcja hosta „Uruchom grę” jest zablokowana. Aby uruchomić grę, host musi mieć zgodę wszystkich graczy na zasady rozgrywki ? robi się to, klikając opcję „Gotów”. Wówczas zostaje odblokowana opcja hosta „Uruchom grę”. Wybierając ją, host zaczyna bitwę.

INTERFEJS BOJOWY GRY WIELOOSOBOWEJ

Interfejs gracza w grze wieloosobowej jest pawie taki sam jak w grze jednoosobowej - różni się jedynie panelem statystyk aktualnej bitwy i ekranem zakończenia bitwy.

Panel aktualnych statystyk bitwy

Po prawej stronie ekranu statystyk znajduje się lista graczy, pokazująca stronę, kolor i członkostwo w sojuszu każdego gracza. Gracze, których armie zostały pokonane, są oznaczeni ikoną „Wyeliminowany" (czaszka). Imiona rozłączonych graczy są zaznaczone na szaro.

Ekran statystyk końca bitwy

Różnica polega na tym, że gracz może zobaczyć statystyki innych graczy, przełączając się na nich na liście w prawym górnym rogu ekranu.

Klikając opcję „Kontynuuj host" (a wraz z tobą reszta graczy), ponownie przechodzisz do ekranu wyboru bitwy, aby rozpocząć nową grę, jeśli masz na to ochotę.

OBECNY SKŁAD		JEDNOSTKI GRACZA				JEDNOSTKI NIEPRZYJACIELA				GRACZE
MASZ		ZNISZCZONO		ZDOBYTO		ZNISZCZONO		ZDOBYTO		Adam
Czołg:	3	Czołg:	0	Czołg:	0	Czołg:	0	Czołg:	0	NOWY GRACZ
Działo samob.:	0	Działo samob.:	0	Działo samob.:	0	Działo samob.:	0	Działo samob.:	0	
Pojazd opanc.:	0	Pojazd opanc.:	0	Pojazd opanc.:	0	Pojazd opanc.:	0	Pojazd opanc.:	0	
Samochód:	1	Samochód:	0	Samochód:	0	Samochód:	0	Samochód:	0	
Personel:	20	Personel:	0	Artyleria:	0	Personel:	0	Artyleria:	0	
Artyleria:	0	Artyleria:	0	Fortyfikacje:	0	Artyleria:	0	Fortyfikacje:	0	
Fortyfikacje:	0	Fortyfikacje:	0	Działo ppanc.:	0	Fortyfikacje:	0	Działo ppanc.:	0	
Działo ppanc.:	0	Działo ppanc.:	0	CKM:	0	Działo ppanc.:	0	CKM:	0	
CKM:	0	CKM:	0			CKM:	0			

TWÓRCY

1C COMPANY

PRODUCENT
Jurij Mirosznikow

Kierownik projektu
Dawid Filippow

SCENOGRAFIA
Ilja Fofanow

PROJEKTANT
Oleg Bazarnow

GŁÓWNY PROGRAMISTA
Igor Skripaczew

GŁÓWNY GRAFIK
Paweł Mitrofanow

PROGRAMOWANIE SI
Oleg Bazarnow
Igor Skripachew
Roman Aleksandrow
Cyril Iwanow
Anton Kiseljow

PROGRAMOWANIE SYSTEMU USZKODZEŃ
Igor Skripaczew
Roman Aleksandrow
Sergiej Sokow
Wladimir Derkaczew

PROGRAMOWANIE SYSTEMU GRAFICZNEGO
Michael Samsonow
Anatolij Bołtunow
Sergiej Sokow
Sergiej Szajkin
Igor Egors
Jury Krjachko
Dmitry Gavrilenko

PROGRAMOWANIE GRY WIELOOSOBOWEJ
Roman Aleksandrow
Wladimir Derkaczew
Dmitrij Gawrilenko
Igor Skripaczew
Maxim Worsobin

PROGRAMOWANIE EDYTORA MISJI
Aleksiej Petrjaszew
Wiktor Szarlaj
Dmitrij Gawrilenko

PROGRAMOWANIE EDYTORA MAPY
Dmitrij Korolkow
Dmitrij Gawrilenko

PROGRAMOWANIE INTERFEJSU
Aleksiej Petrjaszew
Dmitrij Gawrilenko
Roman Aleksandrow
Maxim Worsobin

PROGRAMOWANIE EFEKTÓW
Władimir Derkaczew
Jurij Krjaczko
Roman Aleksandrow

PROGRAMOWANIE ANIMACJI
Anton Kiseljow
Roman Aleksandrow
Sergiej Sokow
Alexander Chistjakow

PROGRAMOWANIE SYSTEMU DŹWIĘKU
Rudolf Gejder
Roman Aleksandrow
Igor Skripaczew

GRAFIKA

MODELOWANIE 3D
Władimir Werjugin
Alexiej Gliński
Konstantin Łoskutow
Jewgenij Markow
Andriej Lewitow
Sofia Elowikowa
Alexander Fateyew
Andrei Szelkun
„TriDigital" Studio

2D
Andriej Maksimow
Paul Mitrofanow
Anton Krjuczkow
Sofia Elowikowa
Alexander Graczew

INTERFEJS I MAPA
Andrei Maksimow
Paul Mitrofanow
Anton Krjuczkow

ANIMACJE
Wiktor Gluchuszin
Sergiej Nikolenko

SEKWENCJA POCZĄTKOWA
„TriDigital" Studio

PROJEKT GRY

PROJEKT MISJI
Alexander Chistjakow
Andrei Kislow
Alexander Graczew
Oleg Bazarnow
Wiktor Szarlaj
Arseny Adamow

PROJEKT MAP
Alexander Graczew
Alexander Chistjakow
Andrei Kislow
Paweł Mitrofanow

ODPRAWY
Konstantin Sapronienkow
Alexander Chistjakow
Alexander Graczew
Andriej Kisłow
Alexander Barysznikow

SKRYPTY FILMÓW W GRZE
Andriej Kisłow

KONSULTACJA HISTORYCZNA
Jurij Paszołok
Boris Julin
Iwan Śliwa

EFEKTY DŹWIĘKOWE
Alexander Chistjakow
Sergiej Nieczitailo

NAGRANIA DŹWIĘKÓW
Władimir Grežniew
Alexander Chistjakow
Artem Kolpakow
„Muza-Games" studio

SZEF GRUPY TESTERÓW
Alexander Sziszow

GRUPA TESTERÓW
Alexander Trifonow
Sergiej Kijatkin
Dmitrij Sawin
Alexander Szelaputow
Oleg Bujantcew
Nikołaj Nikołajew
Alexander Łatuszew

Q&A
Anna Solomatina

PR
Nikołaj Barysznikow
Alexei Artemienko
Anatolij Subbotin
Aleksander Barysznikow

KIEROWNIK LOKALIZACJI
Oleg Mironow

Strona firmowa: http://int.games.1c.ru/

Gra wykorzystuje technologię projektu „Ił-2: Szturmowik".

Gra wykorzystuje technologię Ligos INTEL INDEO Software ver 5.11,
Ligos ® Corporation
http://ligos.com/

ЧЕРНИГОВ
КИЕВ
ПОЛТАВА
ГРУППА АРМИЙ „ЮГ"
4 ВФ
КИРОВОГРАД
ЗАПОРОЖЬЕ
ГРУППА АРМИЙ „А"
6 А, 3 А (рум.), 17 А
часть сил 4 ВФ
НИКОЛАЕВ
ОДЕССА
Черный Порт
Армянск
Геническ
Перекоп
Черное МОРЕ
КИЕВ
ПОЛТАВА
ГРУППА АРМИЙ „ЮГ"